SUPER Famicom

ヘラクレスの栄光IV ～神々からの贈り物～ のすべて

『深い』RPGを徹頭徹尾味わう本

すべての乗り移り可能キャラクター、総勢101人の能力を、見やすく一覧表で紹介！
特殊コマンドも、ひとめで習得レベルと効果がわかる！ 出会う場所も一目瞭然！

必本スーパー！

塩田信之&CB's Project・編

ヘラクレスの栄光IV ～神々からの贈り物～ のすべて

宝島社

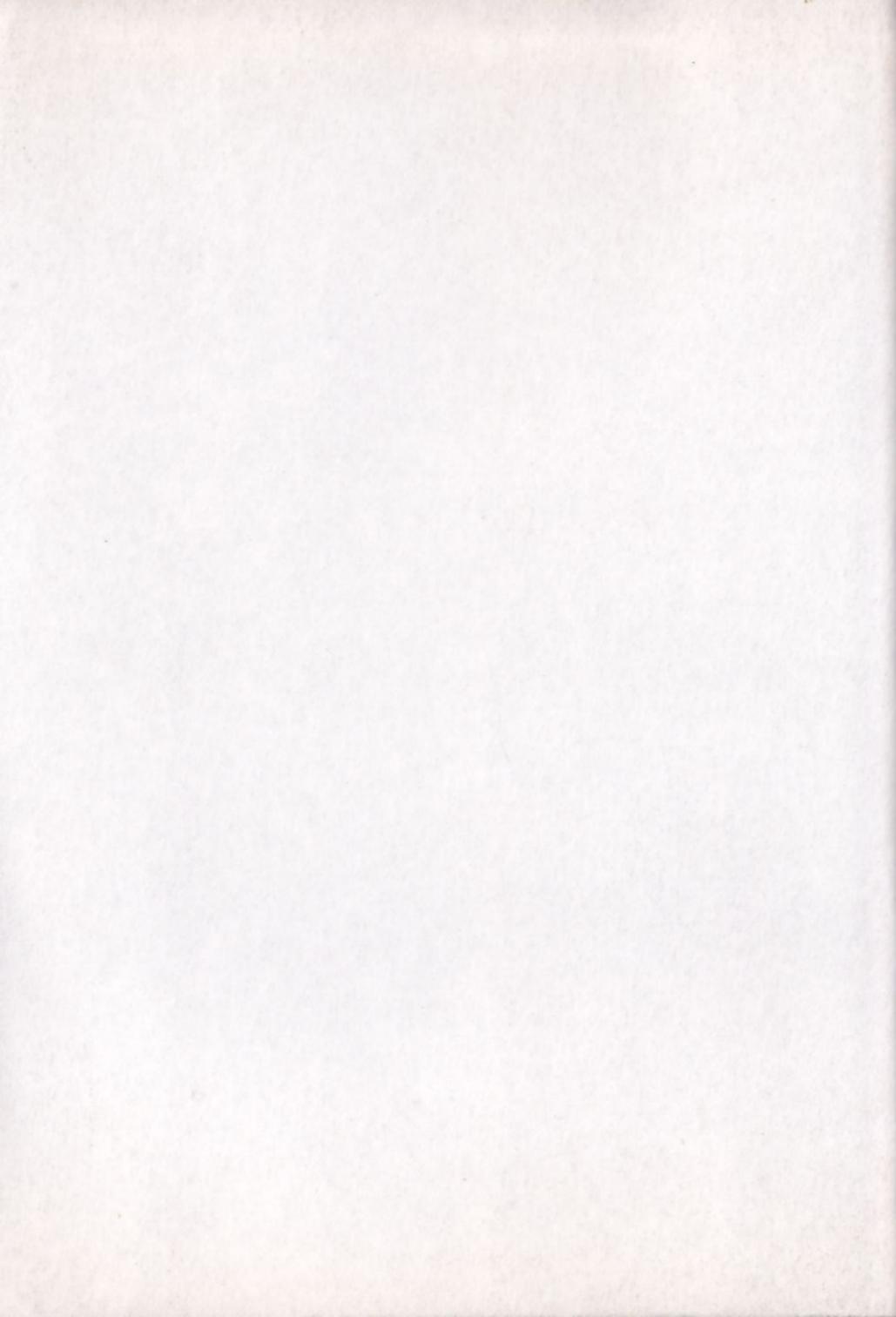
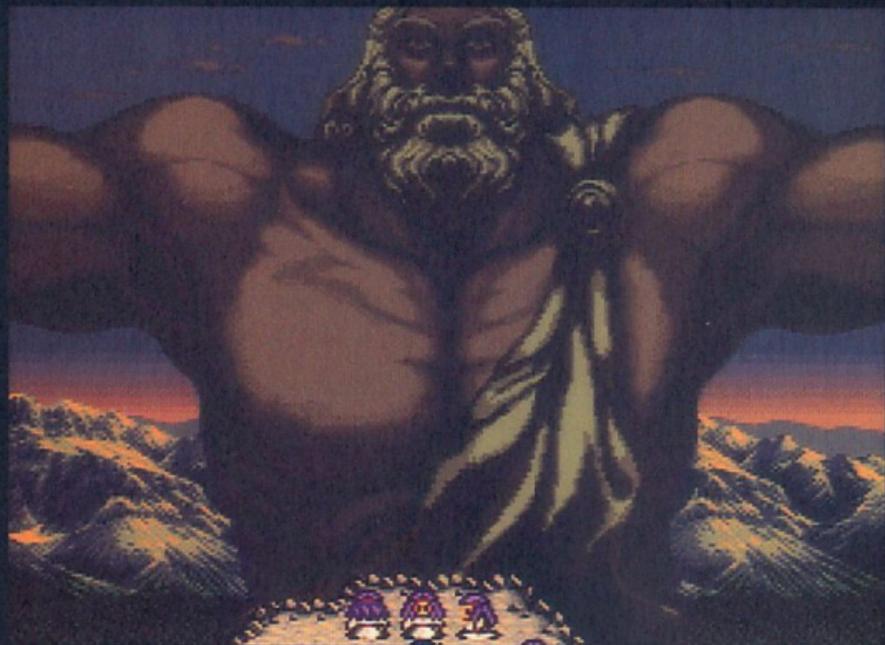
SUPER Famicom®

ヘラクレスの栄光Ⅳ ～神々からの贈り物～ のすべて

『深い』RPGを徹頭徹尾味わう本

すべての乗り移り可能キャラクター、総勢101人の能力を、見やすく一覧表で紹介！
特殊コマンドも、ひとめで習得レベルと効果がわかる！出会う場所も一目瞭然！

必本スーパー！

塩田信之&CB's Project・編

ヘラクレスの栄光
～神々からの贈り物～
のすべて

衝撃の前作からはや２年と４か月。ギリシア神話を核としたＲＰＧが帰ってきた！システムを大幅に改良し、アイテム探しなどの新要素で遊べる最新作を、ストーリー攻略面とアイテムデータ面の両方から深淵を追求。意志次第でいつまでも遊べるこのＲＰＧ、骨までしゃぶり尽くそう!!

ヘラクレスの栄光Ⅳ
～神々からの贈り物～

CONTENTS

神と人間との確執——。

古代地中海世界——
そこには、神々と人間とがともに生きていた。全能者ゼウスを頂点とする神々はオリンポスに住み、人間たちを支配してきたのだ。
そんな時代、世界にはたびたび英雄があらわれ、活躍した。現代に伝わる神話は、そんな英雄譚が残ってきたものである。
この物語も、そんな英雄譚のひとつ。ヘラクレスという怪力無双の不死人をひとつの中心に置き、幻の土地アトランティスと神々とのつながりを描いた作品である……
アトランティスという世界の崩壊はふたりの少年に不死の運命を与え、さらにひとりの少女をも過酷な運命に陥れる。そんな3人のアトランティス人が9000年後の地中海世界によみがえり、世界を救うため、そして自分自身を取り戻すための旅に出る。果たしてその先になにが待ち受けているのかを知らずに……
少年たち3人と、悩める英雄ヘラクレスの出会いはなにをもたらすのか……

[ヘラクレスの栄光Ⅳ 地上世界マップ]

地名インデックスの、○数字はマップ上の数字に対応。その隣は、マップの上部と右側にあるガイドの英数字に対応する。一番右の数字は載っているページ

地名インデックス
（50音順）

神殿

町・村

洞窟・山道・その他

[キャラクター・プロフィール]

9000年の時を超える

アトランティスの子供たち

時をさかのぼること、遥か9000年前。失われたアトランティスの地に、ふたりの少年とひとりの少女がいた。3人は堅い友情で結ばれていたが、ある日アトランティスの滅亡とともに荒れ狂う運命の潮流に巻き込まれることになる。そして、9000年の後、再び出会う……

9000年の眠りの後に再び生を受けた永遠の運命を持つ少年

主人公(名前は入力する)

特技：剣LV4

もともとは、剣が自慢のアトランティスの新兵だったが、アトランティス最期の日にアールモア先生によって永遠の運命を負うことになる。9000年の間眠らされていたが、アトロポスモイライによって使命を果たすために地上に戻る。近い将来滅亡することになると予言された人間たちを救うために……。アトランティスで親友だったプラトンを探し、以後行動をともにする。それは、自分の本当の身体を求める旅でもあった。

魔法を覚える神殿	すべての神殿

風の剣(風の攻撃)	雷の剣(雷の攻撃)
土の剣(土の攻撃)	炎の剣(炎の攻撃)
氷の剣(冷の攻撃)	水の剣(水の攻撃)
聖の剣(聖の攻撃)	光の剣(光の攻撃)

特殊コマンド(FLV)
魔法(FLV 1)
剣術(FLV10)(上の一覧を参照)

☆剣術とは

通常の攻撃によるダメージの他に、相手がその属性の攻撃に弱い場合は追加ダメージを与えることができる。相手の弱点に合わせて使うようにしたい。ただし、剣を装備してないと使えない。

☆主人公しか乗り移れないキャラクター

タント

ウーウール

山のぬし

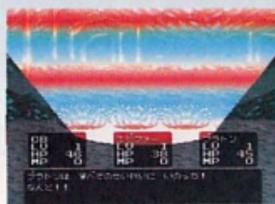
雪の精

※動物型のキャラと主人公はプラトンではダメ

自分の記憶とアトランティスを求めて生きてきた

プラトン

特技：万能

魔法を覚える神殿	
デメーテル	ビーナス
アポロン	ヘルメス
バッカス	アレス

特殊コマンド(FLV)
魔法(FLV 1)
超自然(FLV 1)(右の一覧を参照)

アトランティス時代の親友。主人公とは対称的におしゃべりで、思いついたことは口に出してみないと気がすまないタイプ。おしゃべりだけでなく、本を読むのも書くのも好きで、いつもなにごとかを日記に記録している。主人公同様不死の命を持っており、他人に乗り移ることもできる。ただし、記憶をなくした状態でモイライによって復活させられたので、過去のことはあまり覚えていない。

超自然の効果(同じ効果の魔法)	
亜空間(イルフィー)	雨降らし(レイナー)
魔空間(モルフィー)	雪降らし(プリズン)
初期化(デフォール)	青空(ヒデール)

あまたの生を通過した思い出の女性

エピファー(パリス)

特技：弓LV1(後に弓LV4)

主人公やプラトンとともにアトランティスに住んでいた女の子。アールモア先生によって不死にはならなかったが、何度も転生して記憶を持ったまま生まれ変わってきた。現在はパリスという名の、アテネに住む看護婦として生きている。ただし、なんらかの理由で声を出すことができず、話をすることができない。

優しい性格をアテネの少年王に気に入られ、アテネ王宮で主人公たちと再会することになる。物語の鍵を握る重要な存在。

魔法を覚える神殿	
ビーナス	アポロン
ヘルメス	ポセイドン
バッカス	アルテミス
ヘパイトス	アレス
アテナ	ヘーラー

特殊コマンド(パリスとして)	
狙い撃ち	敵1対に次ターン大攻撃
祈り	他の人に乗り移って行動

↑エピファーとして9000年前に登場したときは、魔法も使用可能。なお、「祈り」はエピファーの時は全員を回復する回復技となっている。

不死の体を持つ運命の者たち

主人公とともに旅をすることになる者たちの中には、不死の命を持つ者もいる。彼らは、運命に導かれるようにして主人公たちと出会い、ともに旅をすることになる。重要な戦力となることはもちろんだが、彼らの目的が主人公の使命にも関ってくることになる。

神と人間の間で悩める怪力の英雄

ヘラクレス

特技：万能　　魔法は使えない

ギリシア神話の英雄ヘラクレス。神々の父であるゼウスと人間の女性との間に生まれたことから、人間的な悩みを持ち、人間の力になろうとする奇妙な立場の神となる。人間の域を遥かた超えた怪力の持ち主であり、あらゆる武器を使いこなすことができる。プラトンとは仲がよくない。

特殊コマンド	
天に祈る	敵１列を稲妻で攻撃する
地に祈る	味方全員のHPを少量回復
体当たり	敵１体を自分－敵の防御力分ダメージ

実験によってゾンビ化してしまった不幸な少女

ディアリ

特技：剣LV2
（後に爪LV１）

病気の母を思うあまり、不死の体を手に入れようとする少女。だが、不死を得る実験の失敗により、いったん死んでしまい、後に生き返る。ただし、体が半ば腐ったゾンビとして。さらに記憶を一部失ってしまい、母親のことを忘れてしまった。自分のふさわしい場所を求めて、主人公たちと行動をともにする。

魔法を覚える神殿	
デメーテル	ビーナス
ヘルメス	ポセイドン
バッカス	アルテミス
アレス	ヘーラー

特殊コマンド（最初は魔法しか使えない）	
魔法	戦闘時に魔法が使える
ひっかく	素手か爪装備の時、敵１体を１／４の確率で毒に侵す
息を吐く	弱い敵を、眠り・混乱・麻痺・毒のいずれかの状態にする

主人公と深く関りを持つ人々

主人公たちとともに旅をするのは不死の者だけではない。また、仲間にならずとも主人公たちの運命に深く関ってくる人物もいる。ここでは、そんな人々の中から特に重要な人物をピックアップして紹介することにしよう。(　)内の地名は出会う場所。

アールモア
(アトランティス)

→アールモア先生とプラトンが一緒に箱を開けたとたん、中からなにかが……

主人公とプラトンを不死の人間にした人物。アトランティスで教師をしながら不死に関する研究をしていた。不死の秘密がオリハルコンにあることを突き止め、アトランティス最期の日に発見したオリハルコンの箱を使って、主人公とプラトンを不死にした。そのオリハルコンの箱は別名をパンドラの箱といい、人間の悪の部分が入っていた。

ニル
(アトランティス)
特技：爪LV1

アトランティス時代、主人公やプラトンと一緒にアールモア先生から学んでいた少年。大食漢で、食べてる時が一番幸せ。ローテとともに、戦いに加わる。

ローテ
(アトランティス)
特技：槍LV1

ニル同様、主人公やプラトンと同じ学校の友達だった。アトランティスの危機の折、戦いを決意。ニルとともに主人公たちの仲間になる。学校ではあまり目立たない学生。

カイロ
(大岩壁)

トランティアへ向かおうとしたものの大岩壁で足どめされていた商人。大岩壁の魔物を退治した主人公たちと、トランティアまで行動をともにする。 魔法は使えない

特技：杖LV2

特殊コマンド	大声	敵1体を止める	雲行き	天気を予想。地上でのみ

ライオン (???)
特技：万能

ある目的を達成した後、ネアポリスで主人公たちの仲間になる男。魔物を倒すことを自分の使命だと考えており、戦いの旅に出ようと考えていたが、さすがにひとりだけではどうすることもできず、仲間を探していた。武器はなんでも使える。どうやら故郷に子供がいるらしい。

リリアン (???)
特技：爪LV5

ライオン同様、ある目的を達成した後で仲間になる。やはりネアポリスに住んでおり、ライオンに魔物退治の仲間にならないかと誘われていたが、ふたりだけではしょうがないと断っていた。主人公以外ではただひとりライザー、ライザルの呪文を覚えることができる。

トランスファー・キャラクター能力リスト

ダーニア［お友だち］					
HP	50	攻撃力	20	素早さ	80
MP	0	防御力	25	知性	80
攻撃	お喋り、攻撃				

ケイローン［大技］	
地震	地上の敵に中ダメージ
竜巻	空中の敵に中ダメージ
雨雲	戦場に雨を降らせる
雪雲	戦場に雪を降らせる

ゼピュロ［風の力］	
春の風	敵全体に魔法のトレロと同
夏の風	味方全員攻撃力を少し上昇
秋の風	敵全体のミス率を上げる
冬の風	味方全員防御力を少し上昇

ミリート［木の力］	
春の木	敵全体にレムーと同効果
夏の木	味方全員のHPを少量回復
秋の木	味方全員のMPを少量回復
冬の木	敵全体を冷系中ダメージ

ネドル	斧	攻撃力	40	素早さ	130
	LV1	防御力	60	知性	75
タント	爪	攻撃力	45	素早さ	309
	LV1	防御力	45	知性	20
ペテルス	杖	攻撃力	50	素早さ	220
	LV1	防御力	50	知性	60
ウーウール	無	攻撃力	40	素早さ	309
		防御力	50	知性	20
キルガン	斧	攻撃力	53	素早さ	90
	LV2	防御力	70	知性	50
イドール	万能	攻撃力	50	素早さ	80
		防御力	60	知性	30
ダーニア	剣	攻撃力	53	素早さ	180
	LV1	防御力	70	知性	65
ポフリ	鞭	攻撃力	48	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
ケイローン	弓	攻撃力	57	素早さ	319
	LV1	防御力	45	知性	20
アーモ	槍	攻撃力	55	素早さ	210
	LV1	防御力	45	知性	85
ティーナス	無	攻撃力	35	素早さ	230
		防御力	50	知性	130
バイタリー	剣	攻撃力	55	素早さ	210
	LV2	防御力	70	知性	35
ゼピュロ	弓	攻撃力	32	素早さ	329
	LV2	防御力	45	知性	135
ミリート	弓	攻撃力	32	素早さ	329
	LV2	防御力	45	知性	135
クローヌ	槍	攻撃力	47	素早さ	230
	LV1	防御力	45	知性	90
マズル	爪	攻撃力	57	素早さ	240
	LV2	防御力	80	知性	45
コールボーク	鞭	攻撃力	32	素早さ	110
	LV2	防御力	50	知性	105
バルバリー	槍	攻撃力	64	素早さ	170
	LV2	防御力	50	知性	70
バーン	爪	攻撃力	60	素早さ	269
	LV2	防御力	45	知性	65

●コマンドリストの見かた

コマンド名の隣の( )は使えるようになるＦＬＶ。その次の文字は、攻撃・防御・回復・特殊の性質をあらわす。効果が複数あるものは、「表←」のようになる

コマンド	魔法(1)
出会い	北国の山
コマンド	かみつく(1)攻撃、体当たり(4)攻撃、遠吠え(10)攻撃
出会い	モイライ神殿
コマンド	魔法(1)、ぶん殴る(1)攻撃、指笛(10)攻撃
出会い	ペテルスの家
コマンド	メェ…(1)回復、メェッ!!(4)攻撃、メェー!!(10)補助
出会い	イマンドラ
コマンド	魔法(1)、投げ斧(2)、突進(10)
出会い	イマンドラ、(夜のみ)
コマンド	魔法(1)、寝る(2)回復、大いびき(10)攻撃
出会い	イマンドラ、(昼は右下の穴ぐら、夜は左奥の空き家)
コマンド	魔法(1)、お友だち(10)表←
出会い	イマンドラ、(昼は防具屋、夜は宿屋)
コマンド	魔法(1)、祈り(8)回復、むちむち(10)攻撃
出会い	デメーテル神殿
コマンド	魔法(1)、大技(10)表←
出会い	北国の山の洞窟
コマンド	隠れる(1)防御、口笛(6)表→、盗む(10)特殊
出会い	北国の山
コマンド	精霊(10)表→
出会い	テルマ、(左奥の穴ぐら)
コマンド	魔法(1)、うおりゃー！(2)攻撃、とりゃー！(10)補助
出会い	テルマの宿屋
コマンド	魔法(1)、風の力(10)表←
出会い	テルマの森の洞窟
コマンド	魔法(1)、木の力(10)表←
出会い	テルマの森の洞窟
コマンド	魔法(1)、祈り(9)特殊、突き刺す(10)攻撃
出会い	ヘルメス神殿
コマンド	鉄拳(1)攻撃、蹴り(2)攻撃、釘投げ(10)攻撃
出会い	サンタレン、(船工場２階)
コマンド	魔法(1)、鞭しばり(2)補助、賄賂(10)特殊
出会い	サンタレン、(役所)
コマンド	魔法(1)、酒飲み(1)補助、投げ槍(10)攻撃
出会い	サンタレン、(宿屋の地下１階)
コマンド	三段蹴り(4)攻撃、笛吹き(8)表→、吹き矢(10)表→
出会い	大岩壁の洞窟

タント

ティーナス[精霊]	
風の精	敵全体を吹き飛ばす
土の精	敵１体を1/4で一発死
氷の精	敵全体に通常ダメージ
聖なる精	敵１体をアイテムに変える
雷の精	敵１体を1/4で一発死
炎の精	敵１体を1/4で一発死
水の精	敵１体を毒、睡眠、魔法封
光の精	弱い敵を１体、消し去る

アーモ[海賊たち]					
ＨＰ	120	攻撃力	100	素早さ	100
ＭＰ	20	防御力	20	知性	80
攻撃	唐竹割、バウ、防御				

パーン[笛吹き]	
力の音	魔法が効かず、攻撃力２倍
不思議な音	敵全体のＬＶを1/2にする
変化の音	敵を金・虫・石などに変化
魔性の音	魔法効果が４倍になる戦場

パーン[吹き矢]	
鋭い矢	敵１体を25%の確率で死
猛毒の矢	100%毒、弱い敵をマヒ
魔人の矢	1/2の確率で魔人に変身
目潰しの矢	100%攻撃をミスする

ハドリス[援軍兵]					
HP	100	攻撃力	160	素早さ	160
MP	40	防御力	30	知性	50
攻撃	攻撃、クリティカル、パウ				

ヒッカリ[発明品]	
ベタール	敵1体の素早さを0にする
ヘナルゲン	敵1体の防御力を0にする
ツヨクナール	味方1人の攻撃力を4倍に
カタクナール	味方1人の防御力を4倍に
カシコナール	味方1人の知性を4倍に
イキカエール	味方1人を生き返らせる

※味方強化は相手のHPを半分にする

エリール[石の知識]	
太陽石	1/3で死、他中ダメージ
サンゴの石	1/3で死、他中ダメージ
炎の石	1/3で死、他中ダメージ
らいぶ石	1/3で死、他中ダメージ
神秘石	1/3で死、他大ダメージ
氷石	1/3で死、他中ダメージ
大地の石	1/3で死、他小ダメージ
風石	1/3で死、他中ダメージ

※それぞれ石を消費して効果を発揮する

パトラ[祈り]	
祈り1	敵1体をHP1に。海以外
祈り2	敵全体にジェイク。砂漠で
祈り3	敵全体を100%毒に侵す
祈り4	戦場を夜に。空が見えれば

※効果は4種類のうちどれかランダム

名前	武器/LV				
ラピース	剣	攻撃力	55	素早さ	210
	LV2	防御力	90	知性	85
ハドリス	斧	攻撃力	65	素早さ	170
	LV2	防御力	92	知性	55
イロード	杖	攻撃力	30	素早さ	270
	LV2	防御力	45	知性	65
メル	弓	攻撃力	30	素早さ	260
	LV2	防御力	45	知性	155
ヘザリー	鞭	攻撃力	55	素早さ	250
	LV2	防御力	45	知性	75
クラック	爪	攻撃力	53	素早さ	180
	LV2	防御力	50	知性	105
ドルドム	剣	攻撃力	57	素早さ	170
	LV2	防御力	80	知性	50
サリア	槍	攻撃力	35	素早さ	180
	LV2	防御力	92	知性	100
ロブ	爪	攻撃力	52	素早さ	340
	LV1	防御力	45	知性	95
キール	弓	攻撃力	55	素早さ	200
	LV3	防御力	100	知性	65
ヒッカリ	特技なし	攻撃力	32	素早さ	240
		防御力	45	知性	200
トーラン	剣	攻撃力	32	素早さ	70
	LV1	防御力	45	知性	35
エリール	杖	攻撃力	48	素早さ	170
	LV2	防御力	50	知性	130
ユーナス	鞭	攻撃力	70	素早さ	210
	LV3	防御力	86	知性	80
ウイノー	杖	攻撃力	60	素早さ	220
	LV2	防御力	45	知性	115
サダット	爪	攻撃力	78	素早さ	60
	LV3	防御力	92	知性	40
パトラ	万能	攻撃力	80	素早さ	329
		防御力	100	知性	125
ギムズ	剣	攻撃力	92	素早さ	80
	LV5	防御力	116	知性	40
バナーヤー	爪	攻撃力	70	素早さ	180
	LV2	防御力	94	知性	70
ウンガード	剣	攻撃力	78	素早さ	110
	LV3	防御力	68	知性	60

コマンド	魔法(1)、脱走(10)特殊
出会い	大岩壁の洞窟
コマンド	魔法(1)、援軍(9)表←、唐竹割(10)攻撃
出会い	トランティア城1階
コマンド	魔法(1)、ナルシス(1)防御、おっかけ(10)特殊
出会い	トランティア入国管理所1階（昼のみ）
コマンド	魔法(1)、プルリルラ(2)補助、シャラーラ(10)特殊
出会い	トランティア入国管理所2階（夜のみ）
コマンド	魔法(1)、天気予報(1)特殊、むちむちむち(10)攻撃
出会い	トランティア入国管理所2階
コマンド	魔法(1)、指圧(2)補助、マッサージ(10)回復
出会い	トランティア（手前左の公衆浴場）
コマンド	魔法(1)、大声(4)補助、野菜袋(10)表→
出会い	トランティア入国管理所1階（昼のみ）
コマンド	魔法(1)、なぎ払い(7)攻撃、貫き(10)攻撃
出会い	トランティア城の王様の部屋
コマンド	魔法(1)、ちょこまか(3)補助、スリとる(10)特殊
出会い	トランティアの牢屋
コマンド	魔法(1)、毒矢(1)攻撃、狙撃(10)攻撃
出会い	トランティア城の地下
コマンド	発明品(10)表←
出会い	トランティア城の地下
コマンド	魔法(1)、召使い(4)表→、暗殺兵(10)表→
出会い	トランティア城の墓場の地下（アトラスを石にした後で）
コマンド	魔法(1)、石の知識(10)表←
出会い	王様の秘密の研究所
コマンド	魔法(1)、てなづける(7)補助、まき餌(10)特殊
出会い	ビゼルト
コマンド	魔法(1)、オウム返し(3)、オウム(10)表→
出会い	ビゼルトの右奥の家
コマンド	力溜め(7)補助、突撃(8)攻撃、ぶつける(10)攻撃
出会い	工事現場の穴
コマンド	魔法(1)、祈り(10)表←
出会い	テーベの城の最上階
コマンド	――――
出会い	テーベの右手前の穴ぐら
コマンド	魔法(1)、花火(4)表→、煙幕(10)補助
出会い	テーベの左奥の家
コマンド	魔法(1)、流砂(1)補助、砂嵐(10)攻撃
出会い	テーベ城の1階

ドルドム［野菜袋］

①自分のＭＰ少量回復、②味方全員に魔法のクノ・オールと同じ効果、③自分の素早さ少し上昇、④自分に魔法のパウと同じ効果、⑤自分の攻撃力少し上昇、⑥自分の防御力少し上昇

※効果は6種類のうちランダムで出る

トーラン［召使い］

ＨＰ	16	攻撃力	5	素早さ	100
ＭＰ	100	防御力	40	知性	200
攻撃	パウテス、ハイドープ、防御				

トーラン［暗殺兵］

ＨＰ	16	攻撃力	10	素早さ	1
ＭＰ	0	防御力	10	知性	100
攻撃	狙撃				

ウィノー［オウム］

ＨＰ	30	攻撃力	10	素早さ	200
ＭＰ	10	防御力	10	知性	30
攻撃	パウ、お喋り				

バナーヤー［花火］

白	敵味方全員にパウと同効果
桃色	敵味方全員を眠らせる
紫	敵味方全員を混乱させる
赤	どれか1体を一発死させる
緑	敵全員を毒に侵す
黄色	全員のＨＰを1にする

バルバント[まぼろし]				
名前	HP	MP	攻撃	防御
サラマンダ	340	40	460	29
グリフォン	290	40	490	12
ユニコーン	490	90	90	496
サンドマン	380	40	390	180
フェニックス	496	120	20	496
ハリケーン	360	400	46	18

セリーズ[援軍]

ハドリスの援軍とまったく同一

キルケル[絵の具]	
緑色	敵全体に風系列のダメージ
茶色	敵全体に土系列のダメージ
水色	敵全体に氷系列のダメージ
銀色	敵全体に聖系列のダメージ
黄色	敵全体に雷系列のダメージ
赤色	敵全体に炎系列のダメージ
青色	敵全体に水系列のダメージ
白色	敵全体に光系列のダメージ

アース[地形]

28種類の効果がランダムで発生する。「地割れで敵全部消し」「敵味方全員のHPが半分に」など、攻撃の場合も防御の場合もある。有利なことばかりとは限らない。

アーバス[彫刻]	
ゼウス	ライザルムと同効果
ハデス	ジェイクと同効果
ポセイドン	アクアルムと同効果
ヘルメス	逃げ出すことができる

※効果を発揮するまでに数ターンかかる

名前					
タト	斧	攻撃力	70	素早さ	170
	LV3	防御力	100	知性	50
バルバント	弓	攻撃力	70	素早さ	230
	LV3	防御力	48	知性	140
アスタル	爪	攻撃力	78	素早さ	120
	LV3	防御力	60	知性	30
ヒノモト	剣	攻撃力	100	素早さ	250
	LV4	防御力	108	知性	120
グーナイ	杖	攻撃力	10	素早さ	30
	LV1	防御力	48	知性	60
セリーズ	槍	攻撃力	88	素早さ	180
	LV3	防御力	60	知性	90
エスパルト	万能	攻撃力	100	素早さ	300
		防御力	120	知性	150
キクラ	斧	攻撃力	70	素早さ	270
	LV1	防御力	86	知性	65
キルケル	爪	攻撃力	30	素早さ	280
	LV4	防御力	60	知性	105
ムーサ	爪	攻撃力	30	素早さ	230
	LV4	防御力	108	知性	100
ティーズ	弓	攻撃力	80	素早さ	200
	LV3	防御力	114	知性	50
エゼール	鞭	攻撃力	65	素早さ	190
	LV4	防御力	58	知性	130
エアトリアル	剣	攻撃力	75	素早さ	220
	LV2	防御力	58	知性	150
アース	杖	攻撃力	70	素早さ	220
	LV3	防御力	58	知性	150
アーバス	槍	攻撃力	80	素早さ	260
	LV2	防御力	106	知性	95
カシーム	槍	攻撃力	90	素早さ	250
	LV3	防御力	60	知性	95
アラーファ	特技なし	攻撃力	32	素早さ	100
		防御力	58	知性	50
ベブル	剣	攻撃力	50	素早さ	190
	LV3	防御力	70	知性	85
チュチュ	鞭	攻撃力	80	素早さ	280
	LV2	防御力	67	知性	110
ベリー	剣	攻撃力	85	素早さ	280
	LV2	防御力	58	知性	105

コマンド	魔法(1)、ぶん回す(5)攻撃、恨みつらみ(10)攻撃
出会い	テーベの右上の家
コマンド	まぼろし(10)表←
出会い	テーベの城2階、右手前
コマンド	魔法(1)、頭突き(4)攻撃、げんこつ(10)攻撃
出会い	さびれた港の家
コマンド	喉突き(6)攻撃、なでぎり(8)攻撃、居合抜き(10)
出会い	ポネスの酒場
コマンド	魔法(1)、昼寝(1)回復、あくび(10)補助
出会い	ポネスの宿屋
コマンド	魔法(1)、三段突き(1)攻撃、援軍(10)表←
出会い	スパルタ（スパルタの地下でボスを倒した後）
コマンド	魔法(1)、突撃ー！(9)攻撃、武術(10)表→
出会い	スパルタの墓地（右上の神殿）
コマンド	魔法(1)、おしゃべり(4)補助、金切り声(10)攻撃
出会い	スパルタの墓地の手前、右側の家の2階
コマンド	絵の具(10)←
出会い	アテネの役所の手前にある学校
コマンド	竪琴(10)表→
出会い	アテネ神殿の左どなりの部屋
コマンド	魔法(1)、堪え忍ぶ(6)防御、乱れ射ち(10)攻撃
出会い	アテナ神殿前の酒場（冥界から戻ってきたあとは宿屋）
コマンド	愛の看護(2)回復、劇薬(10)表→
出会い	アテネの病院
コマンド	シュトルウム(7)補助、アウフヘーブ(10)防御
出会い	アテネの浴場の地下1階
コマンド	魔法(1)、地震(5)攻撃、地形(10)表←
出会い	アテナ南の種植え畑
コマンド	魔法(1)、ノミ投げ(1)攻撃、彫刻(10)表←
出会い	アテネ役所の左どなりの家
コマンド	魔法(1)、魔の鐘(5)特殊、魔の鏡(10)特殊
出会い	カザールの宿屋（夜のみ）
コマンド	魔法(1)、シルド(9)表→、ゴルド(10)表→
出会い	ペルシアの城、最上階
コマンド	魔法(1)、あばれる(5)攻撃、無鉄砲(10)攻撃
出会い	ペルシア
コマンド	魔法(1)、投げキッス(1)補助、ウインク(10)
出会い	ペルシア、(昼)右奥の通路　(夜)右手前の家
コマンド	風の舞(1)攻撃、月の舞(4)攻撃、炎の舞(10)攻撃
出会い	ペルシアの城2階

エスパルト[武術]	
手or爪	"鉄拳"が起こる
剣の時	"円月輪"が起こる
斧の時	"投げ斧"が起こる
杖の時	"ぶん殴る"が起こる
鞭の時	"むちむち"が起こる
槍の時	"貫き"が起こる
弓の時	"毒矢"が起こる

ムーサ[竪琴]	
子守歌	自分以外にレムーと同効果
迷いの歌	自分以外にトレロと同効果
不思議な歌	エムオールと同効果
癒しの歌	味方全員にパウと同効果
封じの歌	モルシーバと同効果
虫の歌	ビ・インセクと同効果

エゼール[劇薬]	
死のカプセル	敵1体にデスキスと同効果
毒カプセル	敵全体にダクーと同効果
麻痺カプセル	敵全体を麻痺させる
混乱薬	敵全体にトレロと同効果
魔封じ薬	モルシーバと同効果
虫カプセル	ビ・インセクと同効果

アラーファ[シルド]					
HP	120	攻撃力	0	素早さ	224
MP	380	防御力	0	知性	224
攻撃	魔法				

アラーファ[ゴルド]					
HP	120	攻撃力	396	素早さ	4
MP	0	防御力	96	知性	0
攻撃	クリティカル				

↑ひとめ見ただけでは見つけにくいヤツもいる。夜でないとダメなどという事も

ボルク[遠吠え]					
HP	50	攻撃力	60	素早さ	200
MP	0	防御力	20	知性	5
攻撃	噛みつき、引っ掻く				

アモーラ[歌]	
子守歌	自分以外にレムーと同効果
迷いの歌	トレロと同効果
癒しの歌	自分以外にバウと同効果
封じの歌	モルシーバと同効果

アモーラ[想い出]
味方1人の、攻撃力・防御力・知性・素早さのいずれかをランダムで少しだけアップする。効果はもちろん戦闘中のみ。

ガルノー	斧 LV3	攻撃力	92	素早さ	70
		防御力	102	知性	30
ザブル	弓 LV2	攻撃力	55	素早さ	339
		防御力	58	知性	145
ザルザン	特技なし	攻撃力	30	素早さ	339
		防御力	60	知性	60
ブォータス	斧 LV4	攻撃力	90	素早さ	190
		防御力	70	知性	95
やまのぬし	爪 LV4	攻撃力	81	素早さ	359
		防御力	88	知性	40
エコー	特技なし	攻撃力	80	素早さ	359
		防御力	58	知性	150
プロディーテ	剣 LV5	攻撃力	85	素早さ	260
		防御力	70	知性	115
ボルク	爪 LV2	攻撃力	90	素早さ	310
		防御力	58	知性	45
アモーラ	鞭 LV3	攻撃力	85	素早さ	180
		防御力	79	知性	85
クロウル	剣 LV3	攻撃力	90	素早さ	240
		防御力	58	知性	130
デデズ	爪 LV5	攻撃力	100	素早さ	260
		防御力	82	知性	70
シーケン	剣 LV5	攻撃力	100	素早さ	220
		防御力	108	知性	70
ブオノー	斧 LV5	攻撃力	100	素早さ	100
		防御力	104	知性	40
トライド	槍 LV5	攻撃力	100	素早さ	270
		防御力	80	知性	70
ビズ	鞭 LV5	攻撃力	100	素早さ	260
		防御力	80	知性	70
ズーテク	杖 LV5	攻撃力	100	素早さ	290
		防御力	80	知性	125
ツール	弓 LV5	攻撃力	100	素早さ	350
		防御力	80	知性	70
アプル	爪 LV1	攻撃力	45	素早さ	300
		防御力	60	知性	90
レイリス	剣 LV1	攻撃力	45	素早さ	300
		防御力	60	知性	90
イストラ	杖 LV1	攻撃力	45	素早さ	300
		防御力	60	知性	90

コマンド	火を吐く(1)攻撃、水を吐く(6)攻撃、風を吹く(10)攻撃
出会い	ペルシア（夜のみ）
コマンド	魔法(1)、煙草喫う(1)補助、推理する(10)補助
出会い	ペルシア（夜のみ）
コマンド	聖なる雨(1)回復、赤い雨(10)特殊、毒の雨(10)特殊
出会い	ペルシアの城、地下（牢）
コマンド	放水(1)特殊、水流(2)攻撃、水鉄砲(10)攻撃
出会い	ペルシアの城、地下（牢）
コマンド	かみつく(6)攻撃、炎の息(8)攻撃、氷の息(10)攻撃
出会い	悲しみの山の洞窟（夜のみ）
コマンド	魔法(1)、まねっこ(10)特殊
出会い	悲しみの山の洞窟（昼のみ）
コマンド	魔法(1)、魅惑の剣(2)攻撃、チラッ！(10)補助
出会い	サンドリアの城、2階
コマンド	ひきちぎる(2)攻撃、くいちぎる(2)攻撃、遠吠え(10)表←
出会い	サンドリアの城、2階（夜のみ）
コマンド	魔法(1)、歌(1)表←、想い出(10)表←
出会い	サンドリア地下の集合住宅（夜のみ）
コマンド	魔法(1)、バリア(2)表→、錬金(10)表→
出会い	サンドリア地下の集合住宅内の酒場
コマンド	カツジンサイ(3)補助、トウハサイ(8)攻撃、フウジンハ(10)攻撃
出会い	トロイの塔（アトラスを石にしたあとで）
コマンド	ハヤブサギリ(3)攻撃、円月輪(6)攻撃、ムソウケン(10攻撃
出会い	トロイ左奥の家、地下1階
コマンド	マフウザン(6)攻撃、フウジンナゲ(8)、ゼンメツザン(10)攻撃
出会い	トロイ左奥の家、地下1階
コマンド	アキレスザン(5)攻撃、リネンヅキ(7)補助、ゴマンヅキ(10)攻撃
出会い	トロイの塔3階（外）
コマンド	サザンクロス(3)攻撃、ヤツザキ(5)攻撃、タイフーン(10)攻撃
出会い	トロイの塔4階
コマンド	闇の杖(3)特殊、死の杖(5)攻撃、光の杖(10)攻撃
出会い	トロイの塔3階
コマンド	死神の矢(3)攻撃、影縫い(8)補助、乱れ射ち(10)攻撃
出会い	トロイの塔2階
コマンド	魔法(1)、祈り(2)補助、ひじてつ(10)補助
出会い	ビーナス神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(10)補助、アレス斬り(10)攻撃
出会い	アレス神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(7)補助、円心突き(10)攻撃
出会い	ヘパイトス神殿

エスパルト

クロウル[バリア]	
風バリア	風系列の攻撃を防ぐバリア
土バリア	土系列の攻撃を防ぐバリア
氷バリア	氷系列の攻撃を防ぐバリア
聖バリア	聖系列の攻撃を防ぐバリア
雷バリア	雷系列の攻撃を防ぐバリア
炎バリア	炎系列の攻撃を防ぐバリア
水バリア	水系列の攻撃を防ぐバリア
光バリア	光系列の攻撃を防ぐバリア

クロウル[練金]	
風加工	武器の属性を風に変える
土加工	武器の属性を土に変える
氷加工	武器の属性を氷に変える
聖加工	武器の属性を聖に変える
雷加工	武器の属性を雷に変える
炎加工	武器の属性を炎に変える
水加工	武器の属性を水に変える
光加工	武器の属性を光に変える

※どんな武器を装備してても変えられる

イドール

ラーボー[好き勝手]

敵1体に通常ダメージ、敵1体を一発死、自分が眠ってしまう、敵全体にレムー、なにも起こらないこの5種類のうちひとつが、ランダムで発生する。

アステール[劇薬]

エゼールの［劇薬］と同一効果

アステール[薬]

ツヨクナール	攻撃力を4倍にする
カタクナール	防御力を4倍にする
ハヤクナール	素早さを4倍にする
カシコナール	知性を4倍にする
ナオール	味方1人を完全回復する
イキカエール	味方1人を生き返らせる

※上の4つは相手のHPを半分に減らす

ラウーン[化粧]

赤	自分の攻撃力を4倍にする
青	自分の防御力を4倍にする
黄	自分の素早さを4倍にする
白	自分の知性を4倍にする
黒	HPの最大値を2倍にする
緑	消費MPを1/2にする

ウーウール

ティントーン[はり]

命のツボ	味方1人のHPを回復する
力のツボ	攻撃力を8倍にする
早さのツボ	素早さを8倍にする
知性のツボ	知性を8倍にする

名前	武器/LV				
ティナー	剣	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
マーリス	槍	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
フィリー	爪	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
カーム	斧	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
ソル	弓	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
ルナ	弓	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
カミスタ	剣	攻撃力	45	素早さ	300
	LV1	防御力	60	知性	90
シーズ	剣	攻撃力	75	素早さ	300
	LV1	防御力	80	知性	90
マッカル	槍	攻撃力	92	素早さ	230
	LV4	防御力	110	知性	130
ゆきの精	特技なし	攻撃力	90	素早さ	379
		防御力	80	知性	190
ラーボー	万能	攻撃力	72	素早さ	379
		防御力	70	知性	45
ヤミール	槍	攻撃力	105	素早さ	230
	LV5	防御力	105	知性	135
ブーニッド	杖	攻撃力	70	素早さ	270
	LV4	防御力	80	知性	40
ザペット	鞭	攻撃力	75	素早さ	270
	LV4	防御力	60	知性	145
アステール	爪	攻撃力	75	素早さ	230
	LV4	防御力	90	知性	115
タイロス	爪	攻撃力	97	素早さ	250
	LV5	防御力	89	知性	100
ラウーン	槍	攻撃力	80	素早さ	250
	LV4	防御力	90	知性	125
ティントーン	爪	攻撃力	85	素早さ	270
	LV3	防御力	90	知性	135
ピリーヨ	斧	攻撃力	75	素早さ	190
	LV3	防御力	80	知性	150
ジアンヌ	鞭	攻撃力	95	素早さ	250
	LV5	防御力	80	知性	125

コマンド	魔法(1)、祈り(2)補助、大地突き(10)攻撃
出会い	アテナ神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(2)攻撃、トライデント(10)攻撃
出会い	ポセイドン神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(2)補助、バッカス剣(10)攻撃
出会い	バッカス神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(2)回復、首斬り(10)攻撃
出会い	ヘーラー神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(2)防御、キューピット(10)補助
出会い	アポロン神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(2)回復、月光射ち(10)攻撃
出会い	アルテミス神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(2)攻撃、雷神(10)攻撃
出会い	ゼウス神殿
コマンド	魔法(1)、祈り(1)攻撃、星に祈る(10)攻撃
出会い	アトラシア
コマンド	渦潮(1)補助、魚呼び(3)攻撃、津波(10)攻撃
出会い	ネアポリス付近、海底船工場（海底船を手に入れた後）
コマンド	いななき(1)補助、後ろ蹴り(4)攻撃、突進(10)攻撃
出会い	ネアポリス（アテネでヘラクレスが仲間になった後）
コマンド	魔法(1)、好き勝手(1)表←
出会い	ネアポリスの宿屋（ヘラクレスが仲間になった後）
コマンド	闇の矛(1)攻撃、死霊(4)攻撃、黒い霧(10)攻撃
出会い	アルテミス神殿（昼のみ）
コマンド	手品(4)特殊、火炎(9)攻撃、カード投げ(10)攻撃
出会い	劇場（アトラスを石にしたあとで、夜のみ）
コマンド	人形(3)表→
出会い	アトラス山入口の穴ぐら
コマンド	劇薬(10)表←、薬(10)表←
出会い	アトラス山の穴ぐら
コマンド	雷撃腕(4)攻撃、投げ腕(8)、ドーピング(10)補助
出会い	トロイ右奥の家、最上階（アトラシアに初めていった後）
コマンド	魔法(1)、化粧(10)表←
出会い	劇場（アトラスを石にしたあとで、夜のみ）
コマンド	魔法(1)、はり(1)表←
出会い	ギリシアの城1階（アトラシアに初めていったあと）
コマンド	魔法(1)、植物(1)表→、種まき(10)表→
出会い	ギリシアの城1階（アトラシアに初めていったあと）
コマンド	見破る(1)補助、流れ鞭(8)攻撃、術(10)攻撃／補助
出会い	ペルシア王の別荘（アトラスを石にしたあと）

ザペット[人形]

名前	HP	MP	攻撃	防御
風魔神	50	100	60	25
土魔神	100	100	120	10
氷魔神	50	100	80	25
聖魔神	20	100	20	60
雷魔神	50	100	160	30
炎魔神	50	100	100	40
水魔神	80	100	40	20
光魔神	20	100	120	80

※光魔神は素早さが224でダントツ！

↑まずは特技のなるべく役立ちそうな者から成長させよう。槍や剣が望ましい

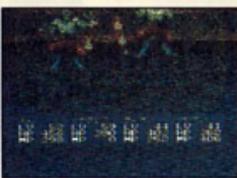
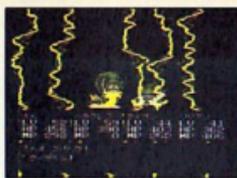
ピリーヨ[植物]

眠り草	敵1体を100%眠らせる
血吸い草	敵1体のHP・MPを吸収
毒の草	敵全体を1 00%毒に侵す
つた	敵1体のHPを1桁にする
いばら	素早さを0にしてダメージ
回復草	ステータスとHPの回復

ピリーヨ[種まき]

名前	HP	MP	攻撃	防御
ピグ・パコ	413	12	230	140
ピグ・トキモ	180	98	220	97
ピグ・ドドス	220	200	150	50
ピグ・セエジ	260	130	120	50

※4種類の種を使用して呼び出す

➡アテナ神殿で覚えられる風の攻撃呪文ジェイク。全体に効くが、経験値はなし

⬅異常に強力な最強攻撃呪文ライザルム。消費MPも強烈で、なんと200も!

〔石〕大地の石 〔魔法〕ランドン

➡冷気の属性を持つハデスの剣は、道具で使用するとなぜかランドンが発動する

〔石〕炎の石 〔魔法〕バーン系

⬅最初に覚える攻撃呪文はこのバーン系。使う機会も多いがあまりぱっとしない

〔石〕氷石 〔魔法〕ハイドロア

➡冷気系の魔法は、あまり活躍する機会には恵まれない。攻撃相手も一体だけ

〔石〕サンゴの石 〔魔法〕アクア系

⬅敵の1列を攻撃する魔法アクア。上級レベルになると、波が巨大化してゆく

〔石〕神秘石 〔魔法〕ヘリオン

➡光の魔法によく似ているヘリオン。敵の動きを止めるトルメルも聖系呪文

⬅強力になるにつれ、光の束は太くなってゆく。敵単体への攻撃なので強力

◆属性はこんなところに働いている◆

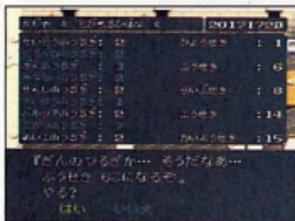
Ⅰ.魔物にはおおむね弱い属性がある

巻末の魔物リストや、それぞれの攻略ページのボスデータを見てみると、8系統のうちどの属性で攻撃したら効率いいかがわかってくるはずだ。中にはどの攻撃も通用しないようなヤツもいるが、たいがいの敵にはウィークポイントとなる属性が存在する。特に気にしなくても倒せる場合も多いが、活用すればより有利になるのも確か。

ザコキャラの中にも、普通に戦っていたら楽には倒せない者がいる。出会わなければ魔物図鑑にも載らないので、少なくとも1度は戦闘しなければならない。そんな時にも属性を役立てて欲しい。

←特にボスキャラ相手の長期戦になると、属性によるボーナスダメージの効果は大きい

←ザコキャラでも、属性が合わないとほとんどダメージを与えられない場合がある

Ⅱ.武器・防具などは属性が決まっている

↑鍛冶屋で「溶かす」を選択してみると、持っているアイテムの材料がわかる

布製の品物などは違うが、ゲーム中に出てくるアイテムのたぐいは、基本的にこうした属性を持つ「石」から作られている。敵に直接攻撃する武器の場合、その武器の材料自体の属性が攻撃に反映するようになっている。それぞれの武器の属性を確かめるのは面倒だが、知っておくとけっこう便利。

鍛冶屋

飛び散る火花

「作る」「溶かす」……鍛冶屋のこのふたつのコマンドは、属性の源である8種類の石と関係している。石から装備品を「作っ」たり、「溶か」して石に戻せるのだ。

Ⅲ.魔法や特殊攻撃も属性が関わっている

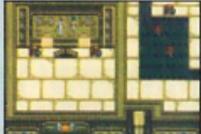
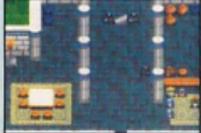
魔法、それも攻撃魔法にそれぞれ属性があることはこれまでに書いた通りだが、キャラクター別の特殊コマンドにもこの属性が大きく関っている。特に目立つのは、特殊コマンドを選択するとさらにいくつかのコマンドから選択するタイプのもの。これが8種類選べる場合は、たいがいそれぞれが8つの属性のどれかひとつを担っている。またおもしろい効果としては、クロウルというキャラクターの「錬金」というコマンドは、持っている武器の属性を選択して変更できるというもの。いつでも使えるよう、なるべく早いうちにFLVを最高まで上げておきたいところだ。

→風・土・冷・聖の属性の魔法はそれぞれ1種類しかない。バーン系など、他の4系統のようにレベル違いの魔法を選択できればよかったと思うのだが……

→クロウルは「錬金」の他に、「バリア」も使える。これは、指定した属性の攻撃を寄せ付けなくするバリアを周囲に張りめぐらす技だ。うまく使うと、こちらも非常に役に立つ

地上 限りある命の人間たちの生きる世界

冒険の中心となるのは、古代地中海周辺の地上世界。そこには、いたるところに限られた生命を謳歌する人間たちが生きている。多種の人種、文化様式、支配者たち、身分制度が土地によって描き分けられている。そうした違いを知って旅をすることで、実際に古代世界を旅しているような気分になれるのだ。

	街の建物	城の様式	備考
トランティア式	↑８角形の形の建物が特徴的 トランティアは２階建も多い	↑街と隣接した王宮は５階建の高層建築物。技術力が高い	永遠の命を持つトーラン王によって200年前に建国された。この国へくれば永遠の命をもらえると信じられていることも多い。入国希望者を審査するための役所も設けられており、王に面会を希望する場合は、そこで許可証をもらう。
エジプト式	↑灰色レンガで造られた四角い建物が特徴。テントもあり	↑４階建の王宮には水田があり奴隷が働く。壁画が美しい	歩いて横断することの不可能な砂漠に周囲を囲まれた王国。もっとも古くからある文明で、古い奴隷制度も残っている。現在の女王パトラは身勝手な性格なため、すべての住民たちは女王の機嫌を損なわないようビクビク生活している。
ギリシア式	↑段差構造が特徴的。文化の中心らしく建物の種類は豊富	↑３階建だが図書室などもある。柱構造はギリシア特有	かつてはアトランティスを滅ぼした野蛮な民族の国だったが、現在はこの地中海世界でもっとも進歩した文明を持つ世界の中心的存在。病院や劇場など、他国にはない建物があり、神々をあがめるための神殿も町の中にある。
ペルシア式	↑エジプトに似ているが、丸い形の屋根がペルシア特有	↑地上４階建。王の愛人たちの住むハーレムがある	地中海世界ではもっとも新しくできた国だが、王の権力が強く、ハーレム制度が根強く残っている。現王はハーレムが大好きなアラーファで平和的な人物だったが、ある日性格が変わってギリシアに対して宣戦を布告した。
トロイ式	↑茶色のレンガでできた建物と美しい壁が特徴の美しい街	↑やはりレンガ造りの王宮。後にここに塔が建つことに	ギリシアの文化圏に属しているため先進的ではあるが、後にトランティアとマケドニアの軍勢によって崩潰し廃墟と化してしまう。王宮もなくなり、ただひとつ天にも達しようとする塔のみが残ることになる。

神殿はギリシアの神々をまつる建物で、信仰者の多い土地に多く立てられ、異国にはほとんど建っていない。神殿にはそれぞれ神の力を秘めた泉があり、特別な能力を持つ者がその泉につかると、神の力を魔法として得ることができる。仲間が増えたらまず各神殿をまわるようにしよう。

◆神殿間のワープネットワーク

神殿の地下には、行ったことのある神殿へ飛ぶことのできる不思議なパネルが並べられている。この上に乗れば、目標の神殿に一瞬にしてワープすることができるのだ。

- **ゼウス**［アテネ北］
- **アルテミス**［クレタ島］
- **デメーテル**［イマンドラ西］
- **ヘーラー**［マケドニア地方］
- **ポセイドン**［サンタレン北］
- **ヘパイトス**［ギリシア地方］
- **アレス**［スパルタの町］
- **ビーナス**［イマンドラ東］
- **アテナ**［アテネの町］
- **アポロン**［イマンドラ東］
- **ヘルメス**［テルマの森］
- **バッカス**［エジプトの砂漠］

各神殿の建っている場所を知っておくと、ノアルーンを使わずに各地に移動することもできる。神殿をまわる時だけでなく十分活用したい。ゼウスの洞窟神殿だけは飛んでいけない。

特定の大きな城下町の近くに、他とは色の違う森がある。そこに入ると、4つまで種を埋めて育てることができる。種は、何度か宿に泊まったりして時間が過ぎると成長し実をつけるぞ。

種埋め畑のある場所		
トランティア	テーベ	
アテネ	ペルシア	
園芸店のある町	テーベ	ペルシア

迷宮

地上には、洞窟や山など、いくつかの迷宮が存在する。それらには、それぞれ特徴的なトラップが多数用意されている。

●ジャンプ／落下

茂みに飛び降りるとジャンプしたり、階段などで行けない場所へ飛び降りたりしなければクリアできないことも多い。またアイテムを探すために利用する場合も。

←非常に高いところまでジャンプすることができる

●パズル

押せる壁、回せる壁、自動的に移動する床など、奥へ進ませないためのトラップも数多い。それぞれのパズルの性格をよく考えて謎を解いていこう。

←パネルを使って壁を移動させ、穴に落とし込もう

●その他

歩き回った場所だけ見えるようになる迷宮や、暗くて一部しか見えない迷宮などもある。体力回復方法を確保して慎重に進もう。

●地上世界の移動手段

地上世界の移動は基本的には徒歩で行うことになるが、他にも乗物などを使った移動もある。ここでは、徒歩以外の移動手段について紹介しよう。移動したい場所によっては、これらの乗物を利用しなければ進むことがまったくできない場合がある。場合によって使い分けるようにしよう。なお、船類とサーバは隣りでAボタンで乗れるが、ペガサスだけは上に重なった状態でAボタンを押すことにより乗ることができる。降りる時はBボタンを使う。

海 ▶ 船

最初に手に入れられる船は寿命が短い

サンタレンの船大工から譲り受けるのだが、ごてごてと飾りがついていて出来が悪い。ビゼルトに着くとすぐに壊れてしまうので、注意しよう。

砂漠 ▶ サーバ

砂の上しか生きられない奇妙な大型鳥

エジプトやペルシアの砂漠は、自分の足では歩けない。町の人に話してサーバを貸してもらおう。砂漠以外の場所にぶつかると自動的に降りる。

岩礁 ▶ 岩を砕く船

海を区切る岩を破壊して外海に出よう

サンタレンの船大工が作ってくれる船。これさえあればほとんどの海に行ける。手に入れたら岩に突き進んでみよう。しばらく航海を楽しめる。

海底 ▶ 海底船

アルゴーの技術を使った海底に潜れる船

最高の能力を持った船。海上でAボタンを押すと潜ることができる。ただし、潜ってる間は現在地がわかりにくく、敵もまったく出ない。

天空 ▶ ペガサス

天からさす一条の光とともにあらわれる

アトラシアの娘からもらった絹のたずなを使うと呼び出せる。Aで上昇、Bで下降する。どこまでも上昇すると、天界まで行くことができる。

その他 ▶ 魔法・神殿

一度行った場所なら一瞬で移動できる

重要な移動方法のひとつは魔法のノアルーン。旅の翼もそうだが、一度行った場所ならこれでいつでも行ける。前ページの神殿ワープも使おう。

天界 神々の住む世界

ペガサスに乗った状態でAボタンを押し続けていることにより行くことができるのが、この天界だ。ここは天空よりもさらに上にある世界で、神々が住むといわれている。ただし、行くことができる場所は天空の塔しかない。

ゼウス神殿

天界

↑たったひとりいる妖精に話しかけると、地上へ戻ることができる。戻る場所は、アテネ北のゼウス神殿の中なのだ

塔

天空の塔最上階にある目的の品「メデューサの首」を手に入れた時、なにかが起こる。そう、天界に住む神々の父、ゼウスに会うことができるのだ。そこで神の意志が明かされる!?

冥界 地の底よりももっと深い世界・タルタロス

地上の穴

地下の噴水

ペルシアにある別荘の地下迷宮をクリアすると、突然地面に穴が開いてこの冥界に落とされてしまう。冥界とは、ゼウスの兄であるハデスの支配する死者の国なのだ。

死者の国

落下地点から洞窟をいくつも通り抜けると街がみつかる。そこは、地上で死んだ人間の魂がやってくる死者の国。魂はここで休んだ後、レーテーの河を渡り、ハデス神の力により転生して地上界へと戻っていく。

レーテーの河

別名を忘却の河、という。この河の水を飲んだ者は、前世の記憶をすべて失う。そしてまっさらな状態で転生するのだ。ただし、なんらかの方法で水を飲まずに河を渡ることもできるという……

ハデス神殿

冥界を支配するハデス神の住む神殿。死者の国で手続きを済ませたら、ここへやってくることにより、なんらかの生き物に転生して地上へと戻る。だが、その価値がないと判断された時は、さらに底深い地獄・タルタロスに落とされる。

物語の底流に息づく神々の存在を知ろう

[ギリシア神話の世界]

『ヘラクレスの栄光』の世界観は、いうまでもなく「ギリシア神話」を元に成り立っている。神話のエピソードを知っていれば、ゲームのおもしろさも大きくなることは間違いないのだ

←前作には登場しなかった海神ポセイドン。今作では海中の神殿で登場する。ポセイドンの与える試煉をくぐり抜けるというエピソードがあるのだ

ギリシア神話の成り立ち

ギリシア神話が体系化されたのは、紀元前8世紀ごろのことといわれている。当時はギリシア文明の基盤が作られ、ポリスと呼ばれる小国家が無数に作られるようになっていた。文化の華も開き始め、有名な『オデュッセイア』や『イリアス』を書いたといわれるホメロスもこのころに誕生している。ホメロスの2作品と、ヘシオドスの書いた『神統記』の3点がギリシア神話のもっとも古いものとされている。こうした神話はやがて、ローマ帝国の時代（紀元前2世紀以降）にまとめられ、その強固な基盤を持つ文明にまもられた。古い神話が変に姿を変えず今まで残り広がってきたのは、ローマ帝国の功績が大きい。もちろん現代でも身近に読むことができる。

英雄ヘラクレスとその役割

ギリシア神話最大の英雄といってもいいのが、このヘラクレスである。最高神ゼウスとアルクメネの間に生まれた子で、その名は「ヘラの栄光」という意味がある。ヘラクレスには赤子のころから無数の伝説が残っており、その人気ぶりがうかがえる。特に、「アトラスの代わりに天を支える」ことや「地獄の番犬ケルベロスと対峙」する「十二の難行」が有名といえるだろう。これは、過ちによって妻子を殺してしまったヘラクレスは、いくつもの途方もない難行を課せられることによって罪をあがなうことになったというもの。見かたによってはとてもＲＰＧ的な物語だし、ゲームにも反映されている部分があるので、機会があれば読んでおいても損はない。

アルゴー船と金羊毛探求の旅

今回の特徴的なエピソードとしては、アルゴー船の物語が絡んでいる点だ。これはギリシア神話の中でも有名な冒険譚のひとつで、数多くの英雄たちが登場する。もちろん、ヘラクレスも登場し活躍する。英雄のひとりイアソンが中心となって物語は進むが、たくさんの英雄が登場し宝物を探すという華やかなイメージの割に、悲劇的な結末になっている。

女神アテナに助けられて船を建造した船大工アルゴス、神に愛される竪琴弾きのオルペウス、強大な力を持つ魔女メデイアなど、ヘラクレス以外にも魅力的な英雄たちが登場するのが、この物語の特徴。金羊毛を手に入れるまでのエピソードなどは、やはりＲＰＧ的なところもあるのがおもしろい。

→アトロポス・モイライとは、その後も度々出会うことになる。おしゃべり好きの彼女の話は長いが、ちゃんと聞いておこう

↑物語の始まった直後、失われた記憶を返してくれるアトロポス・モイライ。彼女の話を聞くことから、長い冒険の旅が始まるのだ

運命の三女神

夜の女神ニュクス（敵キャラのそれとは異なるものだろうが）の娘たち。人間の運命を決定し、見守る立場の女神たちである。「運命」という非常に重要なものを決定する立場なのだが、その決定権が最高神ゼウスに優るものなのか劣るものなのかは、原典にもはっきりかかれてはいないようだ。もっとも、活躍するエピソード自体ほとんどないのだが。

3女神のそれぞれは、「糸を紡ぐもの」クロートー、「糸を与えるもの」ラケシス、「糸を断ち切るもの」アトロポスとなっている。クロートーという名前自体「布」を意味するが、人間の運命を「布」のようにイメージし、それを織る老女たちとして描かれる。神話ではゼウスを凌ぐ能力を持つように描かれることもある彼女たちが、なぜ人間に頼むのかを考えるのも面白い。

天を支える巨神アトラスと幻の地アトランティス

オケアノス神の娘であるクリュメネの息子。その名には「堪えるもの」という意味がある。叔母にあたる、オケアノスの娘プレイオネと結婚している。

ホメロスの叙事詩では、アトラス自身が天を支えているわけではなく、天を支える巨大な柱の番人として描かれている。アトラスそのものが天を支えるようなイメージになったのは後になってからのこと。神話では、英雄ペルセウスがメドゥサの首を使ってアトラスを石に変えてしまったことになっており、アトラス山脈はそれ自体かつてアトラスの体であったということになっている。また、神話でのアトラスとヘラクレスとの関りはあまり美しいものではない。そこには、天を支えていることに苦痛を感じているアトラスが、なんとかヘラクレスを騙して仕事を肩代わりさせようとして失敗する姿が描かれている。これは前ページの12の難行の11として登場する。

←アトラス山の山頂に立って天を支えているアトラス。やっと出会えたと思ったら、思いがけない事態が起こり、メドゥサの首を探すハメに…

★イマンドラのプラトンは哲学者プラトンなのか？

←哲学者というには、どうにも幼い性格のようだ。関係ないのかな……？

ギリシア文明の時代に生きていたといわれる偉大な哲学者プラトン、その名前はどこかで聞いたことがあるだろう。ゲームに登場するプラトンは、この哲学者と同一人物なのだろうか？　……その答えは、ゲーム中にははっきりとした形では出てこない。しかし、哲学者プラトンに関する伝記を見てみると、失われた土地アトランティスに関して対話を残したり、謎の多い人物だったということがわかる。哲学者としての偉業などは、後の時代に作られたものであるかも知れないし、これが本当の姿だったのかも……。

ヘラクレスの栄光 II
神々からの贈り物
攻略編

ヘラクレスの栄光Ⅳ
――プロローグ――

「アンタがアンタ自身だった
最後のあの日へ！」
――アトロポス・モイライ

知恵と知識の国の黄昏
＝アトランティス最後の日＝

記憶の旅人――

犬の姿で目覚めた主人公は、神殿の出口でひとりの老婆と遭遇する。彼女は犬の姿にひとしきりあわれんでみせると、なにやらわけのわからないことをいいながら、失われた記憶を返してくれた。そして少年は、自分自身の記憶へと旅立つことになった――。

平和の国
アトランティス

そこは、豊かな自然と秩序だった平和に囲まれた平和な国だった。巨大な壁に守られたその国は、刻一刻と脅威が近づいてきていることにも気づかずにただ平和を享受し続けてきていた。

恩師アールモア

←学生たちに歴史を講義する深い知識を持った先生

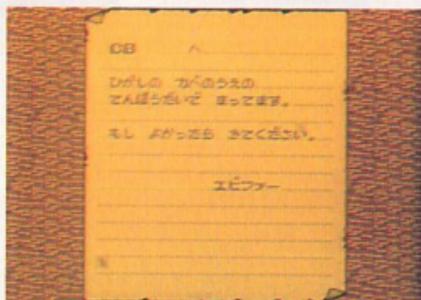
友人プラトン

←本が好きでなんでも記録しておきたがる親友の少年

美少女エピファー

←同じクラスで授業を受ける、島全体のあこがれの君

少年たちの友情――

アトランティスの歴史が語られる授業が終わると、仲のいい友達の少女エピファーから一枚のメモを手渡された。それには街の外にある、美しい見晴らしの壁の頂上へきて欲しいと書かれていた。エピファーのことが好きなプラトンとともに、街の外に出て巨大な壁へと向かう。いったい何だろう…

←勝手についてくるプラトン。その理由を聞いてみると……

↑手渡された短い手紙。彼女は最近姉を亡くして悲しんでいる。町の人人も心配してくれている

[アトランティスの壁にて…]

アトランティスの繁栄を邪魔しようとする神々の支配者ゼウス。アトラスは島を壁で囲んで守らせようとした。それが、この巨大な壁の始まりだったという……

壁の展望台に少女はいた。どこか悲しげな彼女を、少年とプラトンは励ます。3人の永遠の友情を誓って……。少女は、なにかに脅えているようにも見えた。なにか予感のようなものがあったのかもしれない。自分たちがこれから遭遇することになる悲劇の……。

「あっ!! あのさ、ここに記念のラクガキを残そうぜ！
永遠の友情の証しとしてさ」
——プラトン

[ギリシア兵の襲来] 平和の国を襲う悲劇

←悲劇の始まりに呼応するように降り始めた雨……

少女が元気を取り戻し、プラトンは帰っていった。……と、その直後、大きな破裂音とともに、展望台がゆさぶられる。壁の水出入り口が巨大な力で破壊されたのだ。騒然とする展望台の上から眺めていたふたりは、恐るべき光景を目撃することになる。

何隻もの船がアトランティスにやってきた。船から出てくるものものしい甲冑姿の兵士たち。彼らは、問答無用でアトランティスの人々を殺戮し始めたのだ——。

→学校へ戻ってみると、先生を筆頭に、戦いの準備が進められていた。アトランティスを救うために戦わねば！
↓町には、さきほどまで笑顔で話していた人々が倒れて動かなくなっている。なぜこんなことに……！

少年たちの戦いが始まった。しかし、戦力は圧倒的に違っている。装備の貧弱さや員数不足はいかんともしがたい。しかも、兵士たちに呼応するように魔物まで出現し始めているのだ。命を大切に、エピファーとともに神に祈りながら先を急ごう。

ギリシア兵との戦い

エピファーと連れ立って地下道を進んでゆく。何度も敵と会うことになるが、可能な限り戦いは避けよう。戦っても無駄に消耗するだけなのだ。目指すは、プラトンが先に行っているはずのオリハルコン鉱山。物陰に隠れながら進もう。ちなみに、経験値などはいっさい入らない。

↑暗闇を切り裂くライト。照らされたら、貧弱な装備で敵と戦わなければならないのだ

［オリハルコン鉱山へ…］

途中の海沿いで待ち伏せていた兵士に見つかってしまう。逃れることもできずに、友が倒れる……。そこに、ひとりの男があらわれた。ヘラクレスと名乗ったその男は、少年たちとともに戦ってくれたのだが、自らを恥じながら去っていった。

↑町のすぐ外にある一軒家。ここで休め、ヘルメス像に語りかけることができる

↑海沿いの岩屋。ここにはさっきの兵に子を殺された母が。ここでも休める

↑その兵士たちは、今までとは比べものにならないほどに強かった。逃げることもかなわず、戦いの中で友が倒れてゆく……

少年達の戦い

平和な国の少年たちはみな非力だ。生き抜くためには、戦いよりも回復を、時には逃げることも必要なのだ……

↑そこにあらわれたのは、たくましい大男だった。怪力の英雄、ヘラクレスその人である。彼は死んだ友の代わりに戦ってくれる

←ヘラクレスともすぐに別れ、少年たちは目的の場所、オリハルコン鉱山へとたどり着く。しかし、まだまだ戦いは続く……

［鉱山最深部〜オリハルコンの箱］

鉱山に入るとすぐに、プラトンと合流することになる。先生の研究室へと向かう彼らは、徐々に友人たちを殺されてゆく。やっとの思いでたどりついた時には、少年とプラトンとエピファーだけだった。

そこで先生が明かした研究内容とは……。「永遠」とは、少年たちに、そして世界になにをもたらすのだろうか……。

「もしや、これは話に聞くパンドラの箱」—アールモア

エピファーもいなくなり、先生とプラトンとの3人であることが行われる。その箱を開けた時、閃光が散った…

「きみたちの体が待つアトランティスへ！
それが、永遠のはじまり!!」

——アールモア

出会う魔物はまだ楽勝レベル

モイライ神殿周辺・イマンドラ西

出現する魔物（落とすアイテム）：アルマジロ／クモラ／デスクモラ／ネオクモラ（薬草）／ティーノス／ハイラット／ぶんぶんバチ／ヤマアラシ／人食い草（薬草）モルフォ（大地の石、雷武石）／オキュペイア／ミーヤ／飛びネコ他

ペテルスの家

武器屋	防具屋	道具屋	園芸屋	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
×	×	×	×	×	×	○	1人

羊飼いのペテルス以外は誰も住んでいない所なので、店などの施設は一切ない。宿泊施設すらないので、クリア後はあまり訪れる必要はない場所だ。

冒険への第一歩 まずはペテルス家へ

クリアプロセス

羊に話しかける

↓

羊たちとパーティーを組む

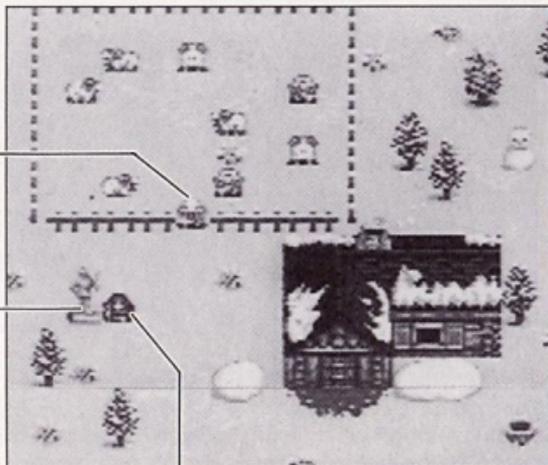
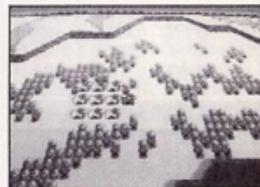
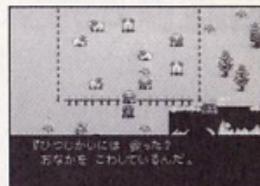
↓

イマンドラへ

9000年前の記憶を取り戻し、犬ではあるが体ももらった。これからが本当の冒険の始まりである。戦闘でもこれ以降はちゃんとお金と経験値がもらえる。さて、自分の境遇とこれからの目的がわかったのはいいのだが、今のところは、まだ何をすればよいかわからない。とりあえず外を探索してみるとしよう。そして、ほどなくして見つかるのがこのペテルスの家だ。モイライ神殿から南東の方角に歩いて、すぐの所にある。

先回りして、待っていたモイライからも説明してもらえることだが、ペテルスに話しかけると彼の体が光る。初めて出会う乗り移り可能のキャラクターだ。彼は腹をこわしてしまい、羊たちをイマンドラまで送り届けることができないでいるらしい。とりあえずは彼に乗り移り、羊たちをイマンドラまで届けてやることにしよう。

羊の問いかけに「はい」と返事をすると後ろからついて来る。イマンドラへ連れていってもらいたいらしい。

旅人の守り神ヘルメス。これから訪れる先々で、様々な形に姿を変えながらもデータのセーブをしてくれる。

先回りをして待っていたモイライが、主人公に与えた“乗り移り”の能力の説明をしてくれる。これから先、何人もの人に乗り移っていくことになる。

↑9匹の羊たちと組むパーティー。もちろん戦闘にも参加してくれる

↑羊は「メエー」としか言わないが、タントの体に入った状態のままで話かけると、ちゃんとした会話ができる。乗り移っているキャラクターによって相手の反応が変わることがあるのだ

イマンドラの村

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	×	○	4人

この村には4人の乗り移可能なキャラがいる。ここからは誰を選ぶもプレイヤーの好みしだいだ。武器屋に行き、好みのキャラに合った武器を装備しよう。

プラトンと乗り移りキャラたちに関する情報を集めよう

クリアプロセス

羊を解放する

↓

プラトンの情報を集める

↓

北国の山へ

この村で最も重要なことは、プラトンという男の情報を集めることだ。モイライ神殿の前にあった看板には、イマンドラのプラトンという男が、アトランティスについて知りたがっていると書かれていた。アトランティスにプラトンという名前とくれば、やはり、一緒にオリハルコンの箱に閉じこめられた、あのプラトンと同一人物であるという可能性が高い。主人公がよみがえった時、モイライの姉が、主人公と同じ境遇にある人がいるようなことを言っていたのも気にかかる。

人から情報をもらうにも、犬や羊では相手にしてもらえない場合が多い。人間の体を使っている状態で、村の住人たちに話しかけてみよう。すると、この村には、10年たっても歳を取らない男がいるという話を聞く。そして、プラトンの妻と会うと、主人公は彼と同じ目をしているといわれるのだ。

ここまで情報が集まると、イマンドラのプラトンは、あのアトランティスのプラトンであるということに疑問の余地はない。彼に会えば何らかの情報を得ることができるはずだ。それに、9000年ぶりの再会も果たしたいし。旅に出てしまった彼を追って、北国の山へ急ごう。

プラトンの妻と子供たちが住む家。妻から話を聞こうとすると、彼を助けてやってくれと頼まれるが、かわりに世界地図がもらえる。Yボタンを押すだけでこれまでの旅の足跡をみることができる便利なアイテムだ。

武器屋：一本気
麻紐:85D／木こりの斧:80D／青銅の剣:60D／長槍:60D／小さな弓:60D／旅の杖:60D／子供の斧:50D

防具屋：ガーディアン
鎖かたびら:120D／皮の鎧:80D／皮の帽子:60D／木の盾:60D／マント:60D／布の服:40D

道具屋：アルゴの店
薬草:10D／回復薬:25D／人参:8D
毒消し草:12D

昼間で乗り移りキャラが人間である時は、井戸端会議をしている女性から話を聞くことができる。かなりプラトンのことを嫌っているようだ。

できるだけ経験値を稼いでおこう

雪の山道

出現する魔物：
とびねこ／デスクモラ／ヤマアラシ／クモラ／人食い草／ハイラット／オキュペイア／ネオクモラ

デメーテル神殿

イマンドラの村から北へすぐの所にある。パウなどのHPを回復する魔法が習得できるので、絶対に行かねばならない神殿だ。

巫女　ポフリ　ムチLV 1

神殿は世界各地に点在している。人物によっては入れば魔法を習得できる泉と、ワープによって、自由に神殿間を行き来できる部屋が地下にあるというつくりは、どこでも同じ。この神殿で習得できる魔法は何といっても回復系の魔法が重要。この魔法がなければ、これから先どうにもならない。

デメーテル神殿で覚えられる魔法

- レイナー
- ブリズン
- ヒデール
- パウ
- パテウス
- パウテスマ

←習得しても、乗り移っているキャラによっては魔法が使えない場合も

ビーナス神殿

ふたつめの神殿は、イマンドラから北東へ少し進んだところにある。美の女神の神殿だ。攻撃魔法もあるが、状態回復魔法が重宝する。

神官　アプル　爪LV 1

バーンなど、火の属性を持つ攻撃魔法が習得できるのがここ、ビーナス神殿。火に弱い魔物が相手の時は、絶大な効果を発揮してくれる。しかし、主人公はこの魔法を習得できないので、仲間ができたらまた来てみよう。

攻撃系以外では、攻撃補助系と回復系の魔法が習得できる。敵を混乱させたり、バッドステータスを治す魔法は、長期戦になりそうな時に役に立ちそうである。

ビーナス神殿で覚えられる魔法

- バーン
- バンガー
- バンガルム
- レムー
- トレロ
- クノ・オール

↑全ての神殿は、地下室のワープゾーンでつながっている。1回くれば、いつでも戻れる

↓巫女さんたちは全員が乗り移り可能。武器レベルは低いが、特殊攻撃はかなり強烈だ

●注意！“いのり”でもキャラによって効果は様々

神殿の巫女さんたちは、全て乗り移りができる。そこで注意したいのが彼女らが使う“いのり”のコマンド。同じいのりでも、人によっては攻撃であったり、回復であったりするのだ。

モイライから授かったもう一つの特殊能力

飛び降り

後でモイライ本人から直接説明してもらえるが、乗り移り以外にも、彼女から授けられた特別な能力がある。“飛び降り”という能力で、つまりはどんな高い所から落ちても、ビクともしないというものだ。

方法は簡単で、飛び降りたい方向に✚キーを2回、グッと入れるだけ。これから先には飛び降りないと行けない場所もある。行き詰まった時は飛び降りを試してみるといい。思わぬ発見をすることもある。

←イマンドラのイドールも、飛び降りをしなければ会うことができない

北国の山

宝箱数	14個	乗り移りキャラ数	2人

出現する魔物（落とすアイテム）：血吸い鳥／高山アリ／ぶんぶんバチ／ニュクス／ネオクモラ（薬草）／バスターラット

"飛び降り"をきっかけに プラトンと再会

この地域から外へ出る方法はただひとつ。この北国の山を越えていくしかない。強い魔物はさほどいないので、多少の戦闘経験をつんだら、さっそく行ってみよう。場所はビーナス神殿から南下した所だ。山の中では飛び降りないといけない場所もあるが、モイライから授けられた能力があるので問題はない。主人公は飛び降りてもケガひとつしないのだ。

山の頂上付近まで来ると旅人が立ち往生している。どうやら橋が壊れてしまったらしい。こんな時はためらわずに飛び降りだ。これさえあれば、橋がなくても関係ない。だが、なんと旅人まで一緒に飛び降り、ケロリとしている。彼も不死身なのだろうか？その正体は、やはり…プラトンだった。

クリアプロセス

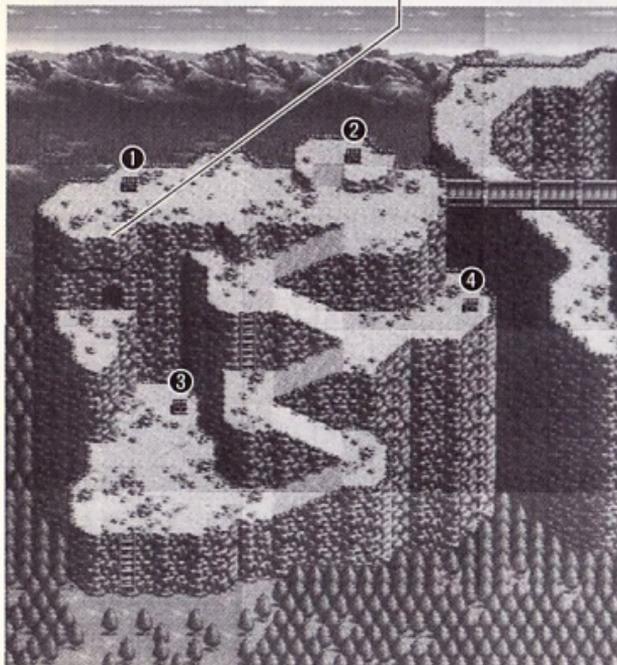
旅人がいる場所から飛び降りる

↓

プラトンが仲間に

↓

旅の翼に関する情報を入手する

●北国の山―A

この場所から飛び降りれば、下にある洞窟にも難無く入ることができる。

宝箱

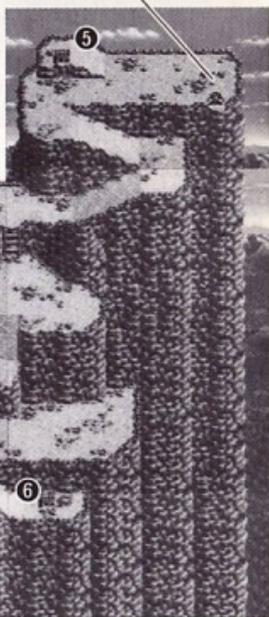
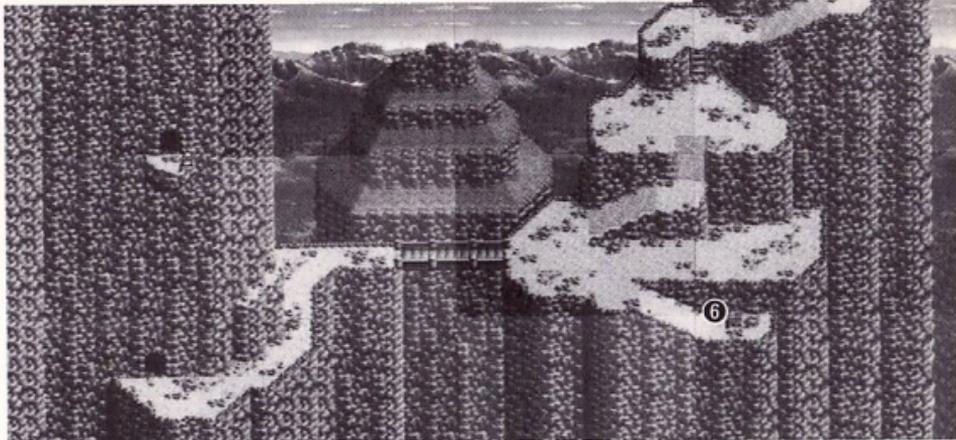
①薬草／②小さな弓／③ぼろぎれの服／④76D

ダンジョン内

Ⓐこくたんの盾／Ⓑスカラベ／Ⓒ鉄の爪／Ⓓ薬草

宝箱

⑤丸いタネ／⑥遊びの斧

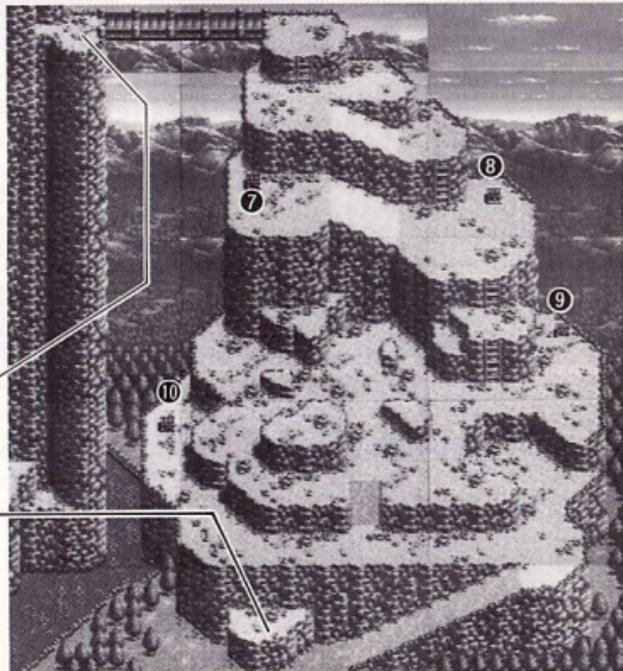
北国の山の頂上付近。橋が壊れてしまい、先に進めなくなった旅人が立ち往生している。ここから先に進むには飛び降りるしかない。旅人には悪いが、彼を残して飛び降りてしまおう。すると…

●北国の山―B

●北国の山―C

↑妻と同じく、彼もすぐに主人公の正体に気付く。9000年ぶりの再会に喜ぶプラトンはこちらの言うことも聞かずに仲間になってくれる。旅の目的は違うが、たのもしい

マップBの頂上から飛び降りると、この場所に着地する。旅人は上から主人公の安否を気遣っているが、何を思ったか、突然彼も後を追うように飛び降りてくる。そして彼もまた不死身であることが発覚する。

ここでも飛び降りることができない人が、立ち往生している。彼に話かけてみると思わぬ情報が手に入る。

宝箱

⑦薬草／⑧回復薬／⑨毒消し草／⑩皮のマント

2人になり、いくぶん戦闘は楽になったが…

テルマ地方

主な出現する魔物：クモラ／デスクモラ／ネオクモラ／ハイラット／人食い草／アルマジロ／オキュベイア／ティーノス／クリアラット／マンドラゴラ／飛びネコ／ミーヤ／モルフォ／歩行樹の木／歩行樹／ヘルクラブ

アトランティスへの片道切符 旅の翼を手にいれよう

クリアプロセス

旅の翼の材料の情報を聞く
↓
テルマの森へ(→P40)
↓
歩行樹を倒し橋を修理してもらう
↓
ボス“無気力”と戦闘
↓
羽を手に入れる
↓
ヘルメス神殿へ
↓
巫女さんに旅の翼をつくってもらう
↓
アトランティスへ

北国の山を抜けた先にあるのは、テルマ地方という名の土地だ。この地域には神殿が2つと森、そして村が1つある。出現する魔物は、これまでに出会ってきたものたちと重複しているものも多く、まだそれほど強くはない。HPにさえ気をつけていれば、まず間違いなく目的地にたどり着くことができる。ただし、森には軽率には入らないほうがいい。森の中で出現するのは歩行樹という魔物がほとんどで、かなわないほどではないが、戦闘する回数が多いので、知らず知らずのうちにHPを削られてしまうのだ。森へ行く前に必ず村を訪れ、武器、防具を新調し、アイテムの補充も忘れずにしておこう。

山のふもとで会った商人から聞いた話によれば、旅の翼があればどこでも好きな場所へ一瞬にして行くことができるらしい。ということはアトランティスへも行くことができるかもしれない…。本当の自分を探すために旅に出たプラトンにとっては、どうしても行かなければならない場所だ。アポロン神殿で魔法を覚えたら、さっそく村を訪れよう。

●プラトンの日記

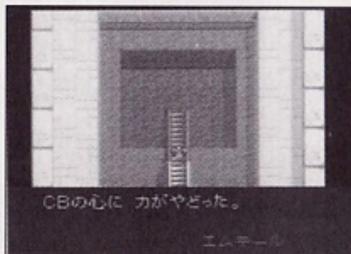
プラトンが仲間入りすると、道具の中に“プラトンの日記”が追加される。この道具は、彼の日記が読めてしまうというもの。日記の中には彼の偽らざる本音が見え隠れしているので、多少の後ろめたさを感じつつも、思わず覗いてしまうのだ。

アポロン神殿

MPを吸い取ったり、敵の魔法を封じるといった種類の魔法が習得できる。魔法で大ダメージを受けるケースがかなり解消できる。

巫女	ソル 弓LV 1

アポロン神殿で覚えられる魔法

モルシーバ
エムトール
エムオール
エムキール
イント
エムヤール

↑先にテルマへ行ってしまうと、あとあとまでこの神殿に寄ってないのに気づかないことも

アポロン神殿は北国の山から出た地点から西へ進んだ所にある。東にテルマの村があるという情報を得たからといっても、急ぎ過ぎて周りの探索を怠ると、損をしてしまうことになる。

習得できる魔法は、ほとんどが攻撃補助系のもの。魔法攻撃が強い魔物との戦闘がずいぶんと楽になるはずだ。

テルマの村

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	×	○	×	○	×	○	2人

旅の翼は、イベントクリア後まで販売されない。重宝するアイテムなので、ノアルーンの魔法を習得するまでは、買いにくることもあるだろう。

みんな無気力になってしまった町

テルマへ来たのはいいが、なぜか、住人たちはみな無気力になってしまっている。職人も旅の翼をつくるのをやめてしまったらしい。村長の話によると、材料さえ集めればヘルメス神殿の巫女さんが旅の翼をつくることができるらしいのだが…。

武器屋：ヨーロキンの武器屋
切り裂きの槍:100D／カギ爪:100D／木の弓:100D／麻縄:85D／キコリの斧:80D

道具屋：ラムーの店
薬草:10D／回復薬:25D／毒消し草:12D／目覚めの花:40D／葡萄酒:120D／※旅の翼:50D（※イベントクリア後に販売）

武器屋のとなりにある家には、この村の村長さんが住んでいる。彼に話を聞けば旅の翼の材料と、つくってくれる人を教えてくれる。

『あぁ、なにもしたくない。

→この通りすっかり無気力状態。この村に何があったのだろうか

●なぜ無気力になってしまったのか？

テルマの住人たちと会話してみると、その無気力さに驚かされる。しかし、よく考えてみると、無気力になっているのは外に出ている人間ばかりなのだ。これはやはり何らかの力が作用していると考えた方が自然だろう。

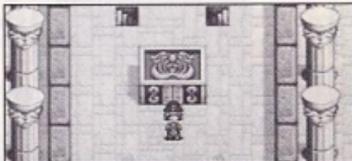
ヘルメス神殿

ここで習得する魔法は、旅の翼、スカラベと同じ効果を発揮するものをはじめ、かなり便利。でも実際に使えるのはもう少し後のこと

巫女	クローヌ 槍LV1

ヘルメス神殿で覚えられる魔法

ノアルーン
ダケープ
ラクシオン
クロシオン
バリシオン

旅の翼をつくるイベントをクリアする前に行っても、泉に入ることはできない。この神殿に仕える巫女のクローヌが泉の入口の前に立っており、入れてくれないのだ。ここで覚えることができる魔法は全て移動系のもので、ノアルーンなどは習得すると旅がうんと楽になる。クローヌが入れてくれるまではこまめに通ってみるしかない。

↑しばらくしてから来てみても、今度は泉の掃除中といって入れてくれない。入れるのはいつなのか

テルマの森

宝箱数	10個	乗り移りキャラ数	2人

出現する魔物(落とすアイテム)：
(地上) 歩行樹の木／血吸い鳥／スミテウス／歩行樹
(地下) 歩行樹／モルフォ(大地の石、雷武石)／スプラット(錆びのかたまり、スカラベ)

ボスと初遭遇！無気力の根源を倒せ

森の中央部にある橋が壊れてしまっているので、まずはこれを修理しなくてはならない。歩行樹を倒すと丸太が手に入ることがあるが、これが橋の材料となるのだ。歩行樹を狩りまくり、丸太を6本集めると、橋を修理してもらえる。

旅の翼の材料となる羽は、森の最深部から洞窟をぬけた所にある。その上洞窟の出口付近には、最初のボス"無気力"が待ち構えている。テルマの住民を無気力から救うため、そしてアトランティスへ行くために、なんとしても倒さなければならないのだ。

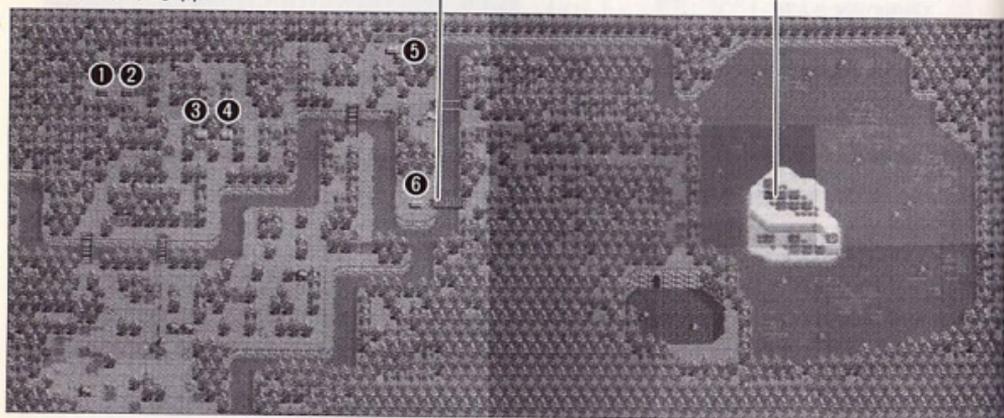
●そこいら中、歩行樹だらけ

歩行樹は木であるから、当然、火に弱い。プラトンが、バーンなどの魔法を習得していれば楽勝だ。ただし、ボス戦が控えている手前、あまり

派手にMPを使うことは避けたい。回復系のアイテムを買い込んで、正面から戦うべき。

●テルマの森

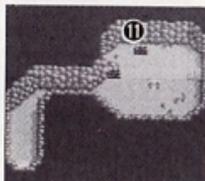
橋の横にあるテントにいる男に頼めば、橋を修理してくれる。まずは歩行樹を倒していくしかない。

ここがテルマの森での最終目的地。旅の翼の材料となる羽がある。鳥に襲われるが、それはご愛敬。

●洞窟①

ボスの方から襲いかかってくることはない。こちらから仕掛けなければ、いつまでもじっとしている。充分回復してから戦うことができるのだ。

宝箱

①⑥宝石／②目覚めの花／③毒消し草／④人参⑤回復薬／⑦スカラベ／⑧ヘルメスの帽子⑨知識のカンテラ⑩回復薬／⑪歩行樹の杖

●洞窟2

洞窟の入口へ行くには、飛び降りなければならない。一度降りたら、逃げられない。戦うしかないのだ。

★BOSS-DATA★

無気力

HP	677	MP	0

攻撃力	127	防御力	56	素早さ	6	知性	76
経験値	230	FTP	99	金額	630		

有効属性
炎

知識のカンテラを使えば、プラトンの魔法が有効で、案外もろい。ただし眠らせる攻撃"無気力な目線"には要注意。

イベント アトランティス～思い出の場所

9000年前の記憶との再会

クリアプロセス

プラトンの記憶が戻る

↓

ヘラクレスを眠りから覚ます

↓

ヘラクレスを仲間にする

↓

船に助けを求め脱出する

旅の翼でワープしてきた先は東の壁の展望台。ゲーム開始直後に主人公の最後の記憶を辿った時にきた、あの展望台だ。周りは全て海になっている。どうやらアトランティスは、この展望台を残して、全てが水没してしまったらしい。プラトンは最初は気づかずにいたが、エピファーと共に友情の永遠を願って書いた、あのラクガキを発見し、全ての記憶を取り戻した。彼は旅の思いがけない結末に、やけを起こし、石像を蹴飛ばす。すると石像の中から何者かが現れる。9000年ぶりに目覚めたという彼もまた、あの記憶の中で出会った男、ヘラクレスであった。

↑プラトンにとってヘラクレスは故郷を滅亡に追いやった男。この先うまくいくのか…

↑これでプラトンが旅を続ける理由はなくなってしまった。この先彼はどうするのか

●アトランティス～東の壁の展望台

ラクガキは9000年の時が過ぎてもまだ残っていた。これがプラトンの記憶を戻すきっかけになった。

石像の中にはなんとヘラクレスが。彼は9000年の長きにわたり、ここでアトランティスの人間を待っていた。

●アトランティス滅亡の真相は？

ヘラクレスによると、9000年前、アトランティスに攻め込んだギリシアのバックには、神がいたらしい。神の力ならば、壁を破られたことも水没したことも納得できる。しかし、なぜ神がそんなことをしたのか？　それは未だ謎だ。

プラトンは納得いかないようだが、とにかくヘラクレスはパーティーに加わる。旅の翼を使ってしまった今となってはここからどう脱出するかが重要な問題なのだ。

ヘラクレスは船を見つけ、助けを求める。が、どうもその船の様子がおかしい。ゴテゴテと飾り付けた無気味な船なのだ。また魔物の力が作用しているのだろうか。

●怪しげな船で脱出 行き先は……。

↑とにかくヘン。この調子じゃ、行き先どころか、無事にたどり着けるかが心配

サンタレンの街

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	×	○	3人

街の住人の話によると、世界一の港街らしいが、実際は小さな造船所があるくらいで、特に目を引くような施設はない。ごく普通の、こじんまりとした街だ。

虚栄心に支配された人々

クリアプロセス

コールボークから魔物退治を依頼される
↓
大岩壁へ
↓
ボス"見栄"と戦闘
↓
エジプトの商人カイロがパーティーに加わる

街に足を踏みいれてみると、なぜ、あんなゴテゴテに飾り付けた船がきたかがすぐに納得できる。テルマが無気力なら、この町は見栄なのだ。住人たちのほとんどは、見栄に取りつかれている。おそらく、この町も魔物の影響を受けているのだろう。久しぶりに現れたモイライがいうには、今世界中でこのようなことが起こっているらしい。もはや旅の目的を失ってしまったプラトンにとっては、関係ないことだが、ヘラクレスが魔物退治の仕事を勝手に請け負ってしまう。交換条件として船をプレゼントしてくれるらしいので、悪い話ではない。ここはヘラクレスに付き合って、"見栄"を退治しに行くとしよう。

←この町の役人、コールボークが魔物退治を依頼してくるが、その態度ときたら…。見栄のせいとはいえ、ひどい

見栄の影響により、造船所の船は飾りばかりで出来はひどいものばかり。2階にいる船大工の親方もなげいているが、見栄さえ倒せばちゃんとした船をつくってくれる。

武器屋：世界一

皮のムチ:300D／くろがねの剣:300D／戦いの斧:350D／石弓:250D／こくたんの杖:250D／歩行樹の杖:120D

防具屋：サンタレン

銅の胸あて:450D／青銅の盾:250D／皮のマント:250D／鎖かたびら:120D／皮の兜:110D／こくたんの盾:100D

道具屋：風まかせ

回復薬:25D／毒消し草:12D／ぶどう酒:120D／目覚めの花:40D／スカラベ:65D

岸壁が立ちはだかる大草原

サンタレン北

出現する魔物（落とすアイテム）：マッドドッグ／ディノライオン／デルポイ／スミテウス／マンドラゴラ／毒蛙(毒消し草、赤いネクタル)／ミーヤ／パラニュクス／スカルドッグ／バスターラット／ネオミーヤ／ミノサウラー／ダグウッド（さびた盾）／オーク（薬草）他

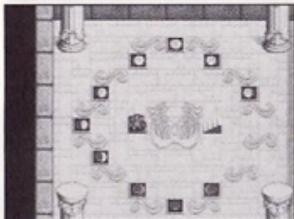
仲間になった悩める英雄

頼りになる男だが、共に旅をする仲間としてはどうだろうか？ モイライと会ってからは、魔物退治こそが旅の目的だと考えるようになったようだ。だがそれは、違う目的を持ったプラトンにとっては迷惑な話でしかない。

◆神話の中のヘラクレス

ギリシア神話に描かれるヘラクレスの最期は生きたまま火の中に横たわり、人間の体が死んで神に属することになるというものだった。

大岩壁へ行く前に神殿を回ろう

←地下室のワープを使って、全部の神殿を回ればいくつかの魔法を習得できるはず

“見栄”との戦闘はプラトンの魔法力いかんで戦局がガラリと変わる。新しい魔法を習得せねば、苦戦するだろう。ヘラクレスがいても、決して楽観はできないのだ。

●この魔物に注意!

この地域一帯で出現する魔物たちの中では、デルポイの防御力はひときわ高い。あまりレベルが上がっていない時に会うと、通常攻撃ではほとんどダメージを与えることができない場合もある。攻撃力が並み程度なので、全滅の危険はないが、アクアルムで攻撃をしかけてくることもある。

↑他の魔物を吐き出して攻撃させることもある。通常攻撃のみでは時間を食ってしょうがない。バーン系の魔法でとっととかたずけてしまおう

ゼウス洞窟神殿

大岩壁の手前、サンタレンからすぐ北の場所にある無人の神殿。主人公が雷によって攻撃する魔法を習得することができる。

巫女	この神殿にはいない

この神殿で覚えられる魔法

- ライザー
- ライザル

洞窟の中に入ると、いきなり泉になっており、何の神様をまつっているのかすらわからないので少し無気味だ。しかし、この神殿で習得できる雷の属性を持った魔法は、主人公しか習得できない貴重なもの。その力の源はゼウス以外に考えられない。なぜ無人に？

←巫女さんどころか、ワープの部屋まででない。この神殿には、歩いてこなければならない

ポセイドン神殿

海の神、ポセイドンを祭る神殿。大岩壁の入口の西側から北へまっすぐ進んだところにある。水の属性を持った攻撃魔法が習得できる。

巫女	マーリス 槍LV 1

ポセイドン神殿で覚えられる魔法

- アクア
- アクアル
- アクアルム
- メガロ
- リ・オーラ

アクア系の攻撃魔法は、プラトンがわりあい早い段階で上級のものまで習得してくれる。水に弱い魔物に対する戦いが、これでずいぶんと楽になる。大岩壁での戦いでは、切り札になる魔法でもあるので、この神殿に行かないことは即、命取りになる。

→メガロの魔法は味方にまでダメージを与える。使う機会は少ないが、その威力は強力だ

大岩壁

宝箱数	15個	乗り移りキャラ数	2人

出現する魔物（落とすアイテム）：ミノサウラー／オーク（錆びた盾）／タランチュラ／パラニュクス／マッドドッグ／ミストモルフォ（目覚めの花）／毒蛙（毒消し草、赤いネクタル）／スプラットブロス（スカラベ、錆びのかたまり）　他

"見栄"は大岩壁の頂上に

ここにきて、パーティー内での方向性の違いが明確になってくる。プラトンは本当の自分を探すために旅に出たのであり、魔物との戦いは、その道をジャマする者を退けるためのものだった。それに対しモイライやヘラクレスは、魔物退治自体を旅の目的としているので、これからの進む道は、どちらも納得するものになるのは難しい。幸い、今のプラトンは家に帰るにしても、大岩壁を通るか、船に乗る以外にはないので、一応は一緒に行動できる。

大岩壁には道らしいものはなく、飛び降りや、木を使ったジャンプなどを利用しなければ頂上にたどり着くことができない。とりたてて難しい場所はないが、道を覚えておかないと無駄な遠回りをすることになる。ボス戦は魔法力がものをいうので、なにより省エネを心掛けるべき。宝箱を集めるのもいいが、特にMPの残量には気をつけよう。

クリアプロセス

アイテムを集めながら頂上を目指す

↓

ボス"見栄"と戦闘

↓

大岩壁の裏側に飛び降りる

↓

トランティアへのトンネルを開通させる

宝箱

①目覚めの花／②さびた鎧／③108D

ダンジョン内

金の音叉／回復薬／スカラベ／大地の石

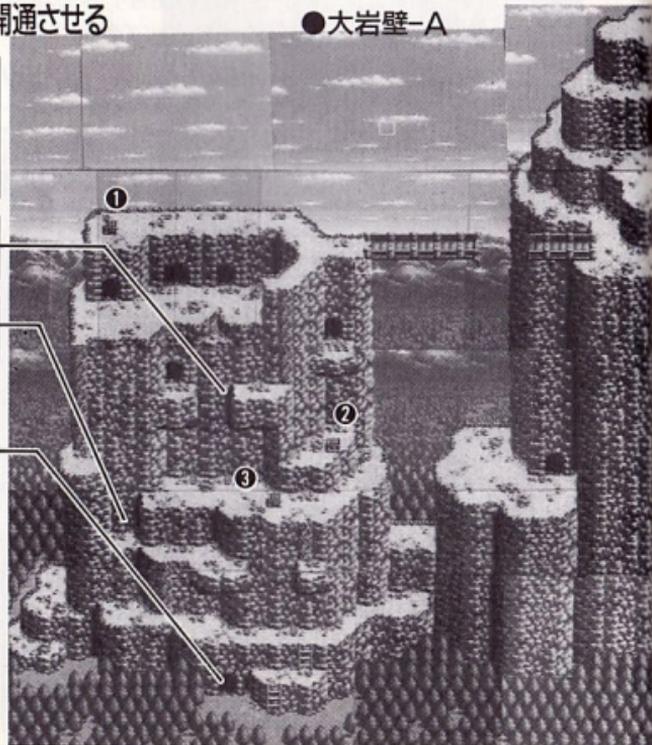
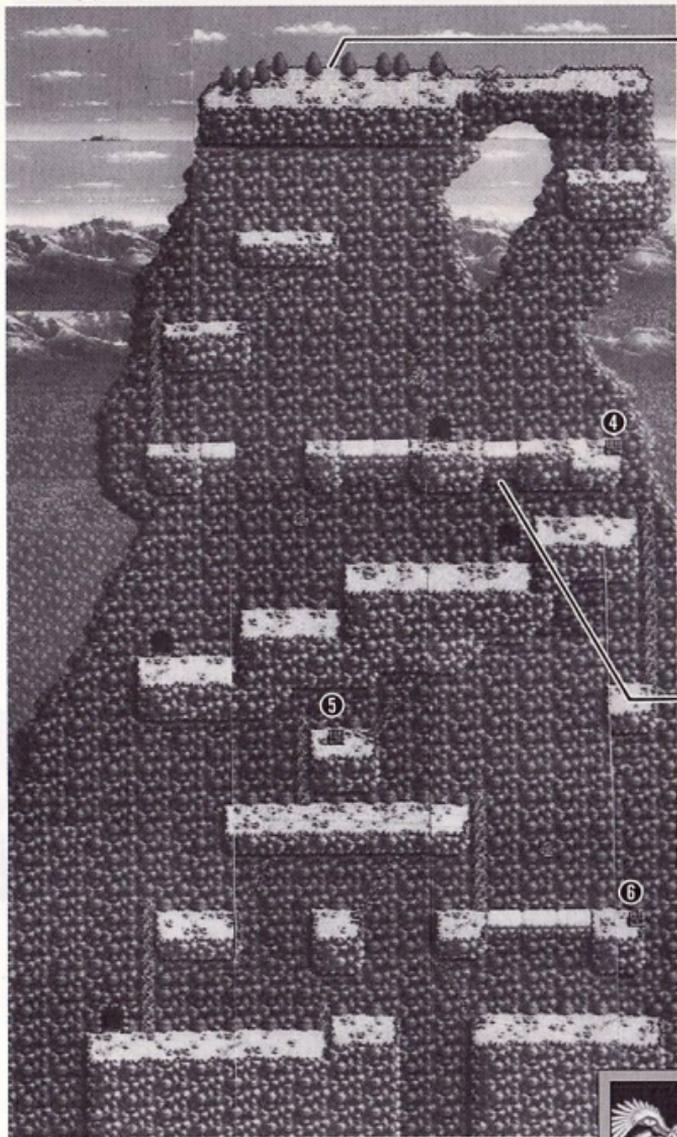
このタイプのブロックは不安定にできている。一瞬でも立ち止まると落ちてしまう。

飛び降りた先に木があると、反動で大きく跳ね返る。これで道のない場所へも行ける。

トランティアへと通じるトンネルは、岩でふさがれているため、現在は使用不可能。大岩壁の向こう側に回りこんで岩を破壊しなければ開通させることはできない。

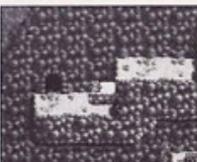
●大岩壁−A

↓この岩を破壊するには、頂上から飛び降りるしかない。見栄との戦闘は避けられないのだ

●大岩壁−B

　中腹をすぎると、もう道らしきものすらほとんどない。植物につかまり、ターザンのように飛んで足場のある場所まで移動しなければならない。とはいっても、ここも一本道なので、そう迷うことはないだろう。

宝箱	④回復薬／⑤34D／⑥やすらぎのマント
	ダンジョン内
	気付け薬／戦士の兜／うろこの鎧／鉄の盾

大岩壁の向こう側に飛び降りる時、この場所からにすると、途中で岩場に引っ掛かる。その場所には宝箱が落ちている。

下にある洞窟に入るためにはこの岩の上で立ち止まり、岩を下に落として足場をつくらなければならない。中にあるアイテムは強力な防具。めんどくさがらずに取っておこう。

↑着地した場所が不安定なブロックの場合もある

●カイロから思わぬ情報がもたらされる

　トンネルの出口で知り合ったカイロという商人は、トランティアの王様に会いに行くという。そして王は永遠の命について研究しているらしい。会ってみる価値はありそうだ。

←トランティアに着くまで、彼は仲間になる

★BOSS DATA★

見栄

HP	853	MP	65

攻撃力	150	防御力	100	素早さ	18	知性	98
経験値	680	FTP	99	お金	540		

有効属性
冷、炎、水

見栄を張って美しい姿で登場したばかりに、戦闘力は低い。本性を出してからが本番だ。（各パラメータは変身後）

トランティア王国

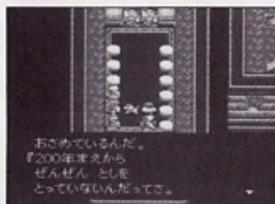
武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	×	○	11人

魔物に取り憑かれることもなく、一見、みな平和に暮らしているように見える。しかし、その奥を覗いてみると、少々事情が変わってくる。

国王の名はアールモア！まさか…

クリアプロセス

入国審査を受け、許可証をもらう
↓
カイロがパーティーから離れる
↓
許可証をすりかえられ、犯人を探す
↓
ディアリの母親に会う
↓
ディアリが仲間になる
↓
トランティア城へ

王に会って話を聞けば、主人公とプラトンの体の謎を解く手掛かりになるかもしれない。そんな期待を持ってトランティアの町へやって来たが、入国審査を受ける時、思わぬ事実が発覚する。王の名はアールモアだというのだ。永遠の命の研究にアールモアという名前。プラトンの時もそうだったが、この２つが偶然の一致とは考え難い。これは何としても王に会い、自分の目で確かめなくてはならない。しかし城へ入るための許可証がニセ物にすり替えられてしまう。そしてなんと犯人は、カワイイ女の子。一般市民にとって許可証は簡単には手に入らないものらしく、母の病気を治したい一心で盗んだらしい。母親思いの彼女も連れて、王に会いにいってみよう。

↑許可証を盗んだ女の子の母親を発見し話を聞いていると、彼女がそこに現れる。一目散に逃げるが、案外簡単に捕まる

●トランティアの町

許可証を盗んだ女の子の家がここにある。ここで会う彼女の母に話を聞き、彼女が盗みをせねばならない事情を知ることになる。

武器屋:強さ控え目

銀の剣:600D/くろがねの槍:800D/鉄の爪:800D/くろがねの弓:800D

防具屋:ファイト!

鉄の鎧:800D/銅の胸あて:450D/うろこの鎧:280D/皮のマント:250D

道具屋:バラキィのお店

回復薬:25D/毒消し草:12D/金の音叉:35D/ぶどう酒:120D/スカラベ:65D/気付け薬:615D

結局、面会は実現せず…彼を追って研究所へ

クリアプロセス

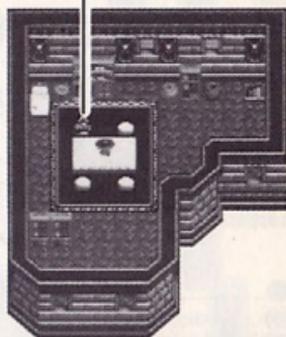
4Fの待合室へ行く
↓
ディアリが呼ばれる
↓
面会を断られる
↓
王様の研究所の情報を聞く

●トランティア城3F

王からお呼びがかかるまでは、入室できない。見張りの兵士がいるので、ただ待つしかない。

●トランティア城6F

王の召し使いでありながら、彼女は研究に疑問を抱いている。だが、忠誠心は強いようだ。

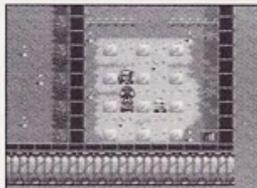
●トランティア城1F

トランティアの兵士ハドリスがいるので、奥へは進めない。

↑ハドリスは乗り移り可のキャラクター。彼の体を使えばこの奥へも簡単に入ることができる。

まずディアリが呼び出され、いよいよ次は…と思いながらしばらく待っていると、今日の面会は終了したと言われてしまう。今日のところは面会はできないようだ。見張りの兵士がいなくなるので城の奥へと進んで話を聞いてみると、王はカイロとディアリを連れて研究所へいったらしい。なぜ王は会ってくれなかったのか、それはまだわからない。最上階にいるサリアに許可証をもらい、王の後を追って確かめてみよう。

●アールモア王の研究の犠牲者たち

城の裏庭には、無数の墓がある。この墓は、王の研究に命を捧げた者たちのものだという。町の住人たちは、みな永遠の命がもらえると信じており、わざわざ遠くの国からきている者までいる。しかし、現実はそんなに甘いものではない。不死の技術は完成してはおらず、その研究ために数多くの犠牲者が出ていたのだ。

もっとも、一部の者以外は、この犠牲者たちのことなどその存在すらまったく知ることがない。

↑この無数の墓の主人は一体誰であるのか。それは誰も知らない

秘密研究所

宝箱数	4個	乗り移りキャラ数	0人

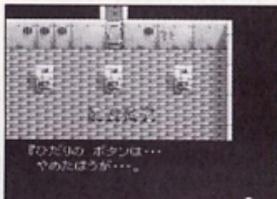
出現する魔物（落とすアイテム）
闇の神官(雷武石、太陽石)／ピロテース(回復薬)／ネオドロップ(大地石、氷石、雷武石、太陽石)／ドロップ（大地の石、炎の石)／ミストモルフォ（目覚めの花）ワースライム（氷石、サンゴの石）　他

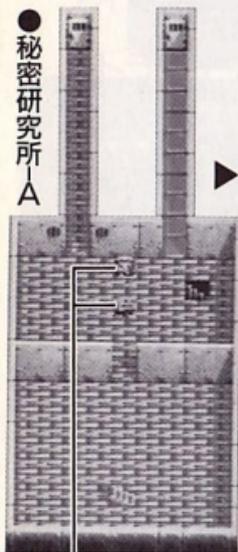
人の言葉に左右されず自分で進むしかない

クリアプロセス

ボス“不信”と戦闘
↓
カイロを救出する
↓
カイロがパーティーに復帰する
↓
サンタレンへ

王の召使いであるサリアの手助けで、アールモア王に会える可能性がでてきた。王の研究に疑問を持つ彼女は、恐ろしいことになりそうだといっていたが、その予感は残念ながら的中してしまった。

王のあとを追ってやってきた秘密研究所は“不信”に支配されていた。この中に入った人はみな、何も信じられなくなってしまうのだ。分かれ道の手前では、どちらに行けばいいのかを教えてもらえるが、その全てが裏切られてしまう。誰に協力を乞うこともなく、自分で確かめながら進むしかない。そして、不信を打ち破り、王との会見を果たすのだ。

←不信に取り付かれている人たちは、耳を貸すだけ無駄。いちいち信じてたらそれこそ不信の思うツボだ

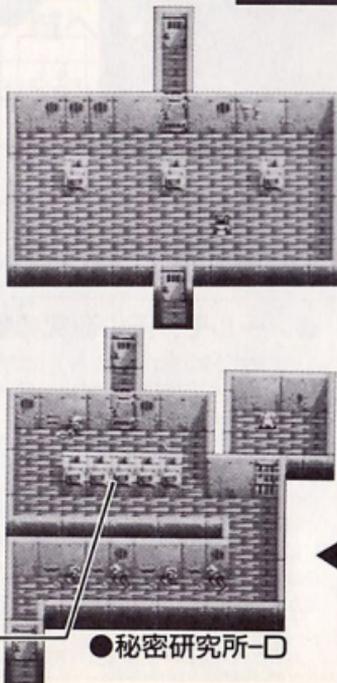
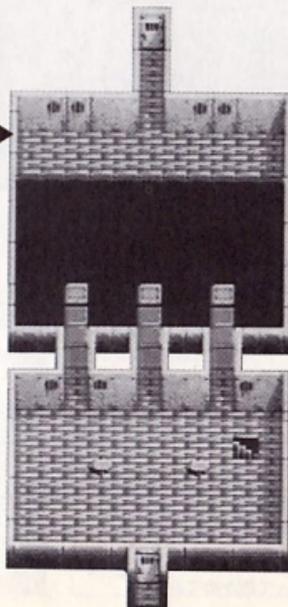
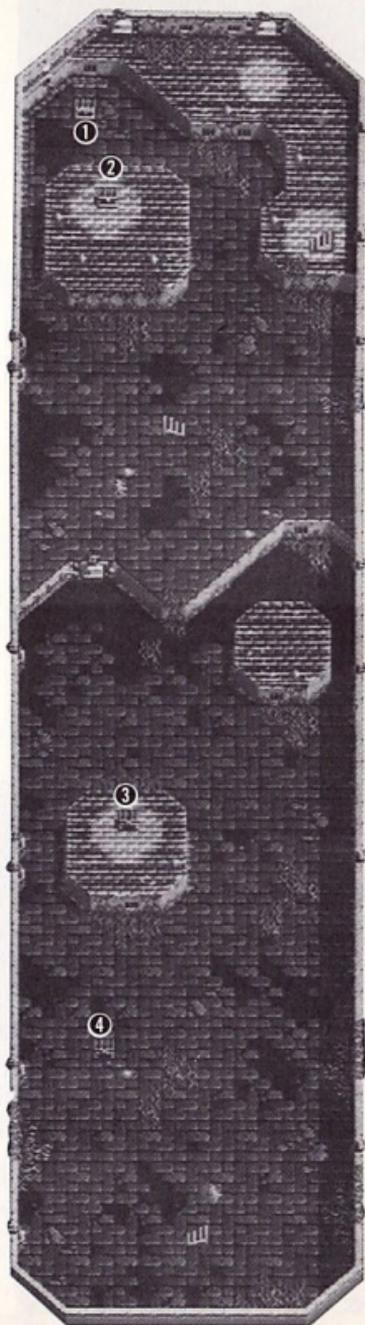
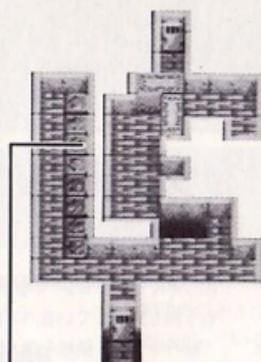
●秘密研究所－C

●秘密研究所－D

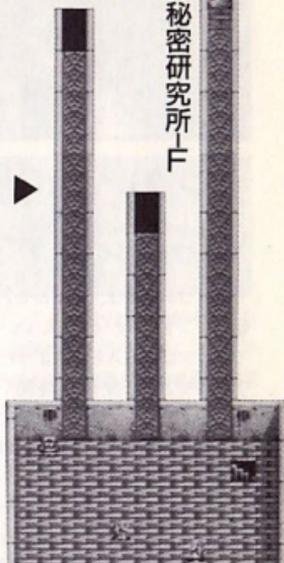
人のいうことと、看板に書いてあることが、いきなりあべこべ。自分で確かめてみるしかない。

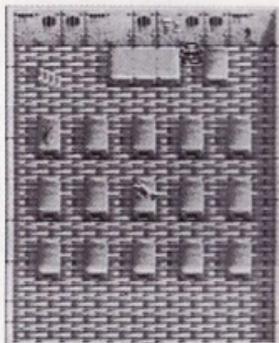
右から一番目と二番目のボタン以外はすべて魔物をおびき出すボタン。経験値稼ぎにもなる。

●秘密研究所-地下

宝箱
①金のネクタル／②安らぎの杖／③安らぎのマント／④冥土の土産

トラップはこの地下に通じる。宝箱を取るためには何度か落ちなければならない。

●秘密研究所-E

右上のブロックをリモコンで動かす装置になっている。大きなブロックを穴に落として、足場を造ろう。

●秘密研究所-G

●秘密研究所-F

またもや土壇場で王との会見のチャンスを逃してしまう。不信のと戦闘を終えて駆けつけてみると、すでに王はエジプトへ発った後だ。

↑カイロは、王にミイラの話をしたらしい。だが、その後で閉じこめられてしまった

★BOSS DATA★

不信

HP	996	MP	33

攻撃力	130	防御力	107	素早さ	184	知性	76
経験値	768	FTB	99	お金	1150		

有効属性
水

分身がやっかい。1体ずつ倒すよりも全体攻撃の魔法を使い、ヘラクレスの体当たりでとどめをさす戦術が有効だ。

たとえ海だろうと安心はできないのだ

海上

出現する魔物：古代鳥／パラニュクス／オクタメニア／ぶんぶんバチ／アクアイーグル／ウォキナー／ミスニュクス／クラーケン／冥鳥／テンタメニア／クラーケニア／バーンイーグル／カオスウォキナー

サンタレンで船を受け取りいざエジプトへ！

カイロの話では、アールモア王はエジプトへ向かったらしい。ヘラクレスは気に入らないようだが、アールモア王に会って話を聞くことこそが、主人公とプラトンに関わる真実を知る一番の近道なのだ。それに、もし本当にあのアールモア先生であるなら、秘密研究所が魔物だらけだったことも気になる。

さっそくサンタレンへ向かおう。もう船も完成しているハズだ。

航行中でも、陸地を歩く時と同じ様に魔物に出会う。海上でしか現れない魔物もいるので、敵の特性を早く見抜いておいたほうがいいだろう。かなわないほどに強い魔物はいないが、下手をするとかなりダメージを食ってしまう。

エジプトは、サンタレンから船に乗ってすぐの所にあるらしい。サンタレンなら、住民たちを苦しめていた"見栄"を倒したお礼に船がもらえることになっていたから好都合だ。

待望の動かせる船！

これでやっと海を自由に移動できる。行動範囲もグンと広くなったといえる。

みんなすっかり開放されている！

船を受け取りに行ったサンタレンは、初めて来た時とはまったく逆の印象を与える町になっていた。みな地味で謙虚。これが本来の姿だとはいえ、この変わりようには少々戸惑う。変わらないのは、最初から見栄っ張りで意地悪な性格のコールボークだけだ。

↑この通り、すっかり謙虚に。性能の高い船の研究を進めてくれれば、いつか役に立つかも

☆岩があると通れない！

船大工もいっているように、サンタレン産の船が高性能とは、お世辞にもいえない。岩に海路をふさがれると、もう、お手上げなのだ。今のところは、岩がない範囲にしか行くことはできない。

↑どうあがいても無理。この先へ進むにはもっと性能のいい船を手に入れるしかない

歴史コラム

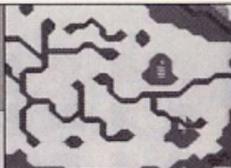
地中海文明とエジプト文化

かつて、もっとも早く文明をもったのはエジプトであったという。これは、この地が人類発祥の地であるということにも関係しているのかもしれない。

後発の文明であるギリシア文明は、始めのうちエジプトの後を追うように発展したのだが、合理的に政治を行うなどの点でエジプトとは異なる文化に発展し、結果的にはそれを追い越すことに成功する。やがて、両国が戦争を行うことにもなるのだが、古い文化を引きずり続けたエジプトは、やがてギリシアに屈伏することになる。

奴隷制度が今なおはびこる、灼熱の大地

エジプト

出現する魔物：シーラ／アエロス／ヘルクラブ／ドルーガ／デーロス／ネオドロップ／レイナシア／オクタメニア／リーモス／スカルドッグ／骸骨使い／邪骨兵／ラミア／ソフィー／骨使い／骨戦士／テンタクラー／ブラッドクレーン／スカルバード／クルード／ナーガ／ダークフッカー

ビゼルトの町

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	×	○	2人

サンタレン地方とエジプトをむすぶ海の玄関口。他国の人たちが多く訪れるためか小さなまちのわりにはお店の商品はなかなかの品揃えだ。

サーバがいないと移動すらままならない大地

クリアプロセス

カイロ、パーティーから離脱

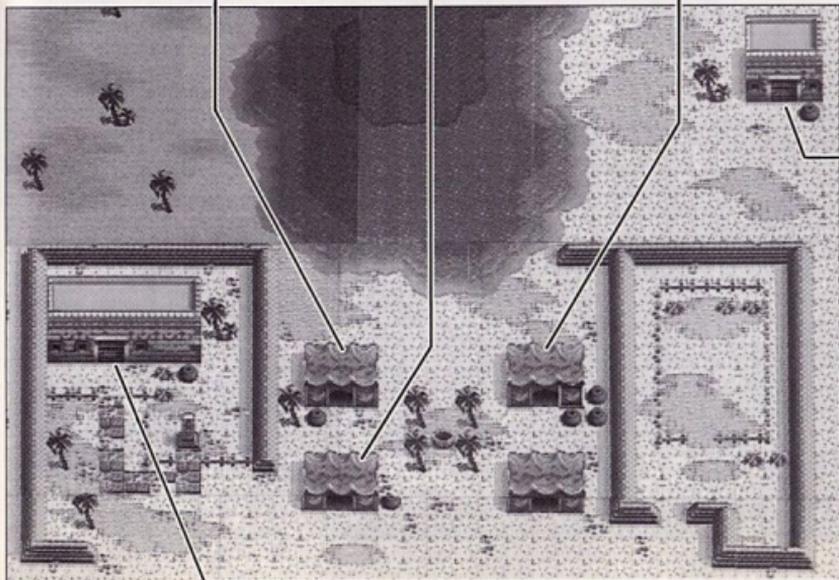
↓

役人の依頼を受け工事現場へ

町の外に出ようとしても、周りは、灼熱地獄の砂漠が広がっている。砂漠の熱さの中を歩くことは不可能だ。まずはサーバという砂漠を移動する時に乗る動物を調達することから始めなければならない。サーバを所有しているのはこの町の役人なので、彼に相談してみよう。しかし彼は、べらぼうな金額を提示するばかりで、取り合ってくれない。サーバを扱う店もこの町には見当たらない。やはり役人に頼るしかないようだ。たとえお金が足りなくても、とりあえずは払うといってみるしかない。すると、働き場所を紹介すると彼はいってくる。なにやら匂う感じもするが、この話に乗る以外に道はない。

武器屋：力こぶ
戦士の剣：1100D／合わせ弓：1100D／いばらの鞭：1120D／鉄の爪：800D

防具屋：ドキドキ
絹のマント：1100D／鉄の鎧：800D／鉄の盾：800D／戦士の兜：800D

道具屋：おいらはメヒラ
白いネクタル：355D／毒消し草：12D／気付け薬：615D／スカラベ：65D／旅の翼：50D

町とは壁で隔てられているため船に乗り、東側の陸に降りなければこの家には入れない。

この町の権力者である役人が住んでいる家。町を発展させるために、砂漠を緑化する工事を進めているが、労働者不足に悩んでいる。

工事現場

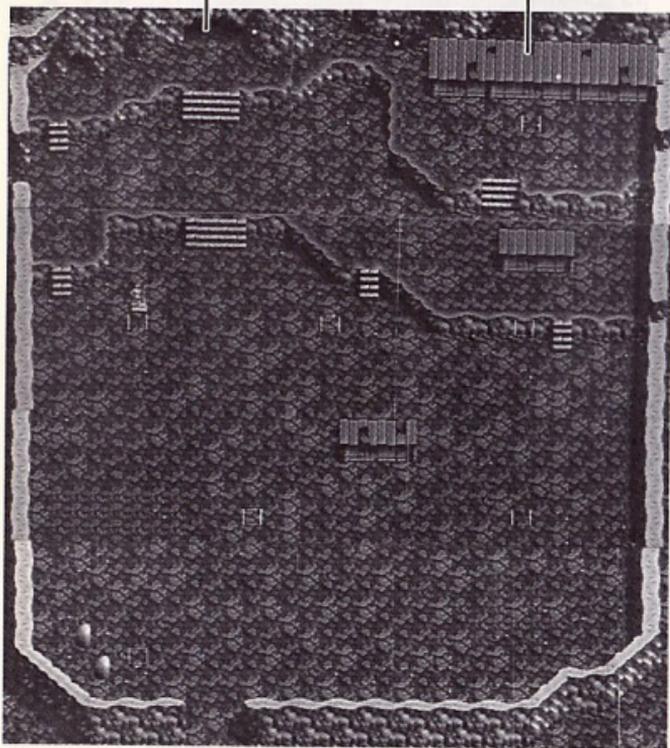
宝箱数	0個	乗り移りキャラ数	1人

出現する魔物：センチピート／ハンギングバード／ラミア／リーモス
※マップ下の出口より先でのみ出現する。

とにかく勤労に励む！ それ以外に脱出法はない

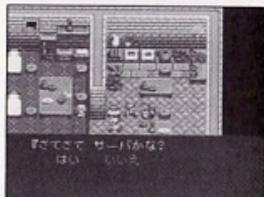
とにかくサーバを入手しないことには、アールモア王の後を追うことはできない。ここはいちはやく脱出するために、どんどん働こう。仕事は岩を川まで運ぶこと。子供たち、老人たち、娘たちのいずれかに手伝ってもらい、マップ下部の出口から南の方角にしばらく歩けば川に着く。川まではけっこう長い道のりなので、何度かは必ず魔物に襲われる。手伝ってくれる人は、ダメージを受け過ぎるとへそを曲げて戻ってしまうので、戦闘は彼らを守ることを第一に考えよう。

洞窟は奥へとつながっているが、現時点では進むことはできない。

この小屋にいる労働者に手伝ってもらう。魔物との戦闘でダメージを受けると、運べる岩の数が減ってしまう。

クリアプロセス

労働に励む
↓
濁流に飲み込まれる
↓
ビゼルトへ

サーバを手に入れると砂漠での移動が自由に

川を氾濫させることに成功すると、濁流に飲み込まれてしまう。パーティーもろとも流されて、行き着いた先はビゼルト。だが、工事は終了したので、今度は問題なくサーバを借りることができる。街の中央にある井戸の所にいる男に話しかけるだけでOKだ。

↑これ以降の砂漠の移動は自由。この地方では、どの町でもこの男がサーバを無料で貸してくれる

バッカス神殿

バッカス神殿は、ちょうどビゼルトとテーベの中間の場所にある。これからの戦いにぜひ必要な魔法が習得できるので、必ず行こう。

巫女	フィリー 爪LV 1

魔物たちがどんどん強くなり、戦闘がつらくなっていく中、ここで習得する魔法はかなりありがたいものだ。気絶した仲間をHP半分の状態に回復してくれるイルメクや、魔法攻撃の効果がグンと上がるるイルフィーの魔法などは、ボス戦でも絶対にかかせない。

バッカス神殿で覚えられる魔法

- ハイドロア
- カララ
- イルメク
- イルモア
- モルフィー
- イルフィー

←イルフィー、モルフィーがあると、これまでは苦戦を強いられた魔物でも、楽に倒せるようになる

テーベの町

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	○	×	○	0人

園芸店ある街。とはいっても花を売るわけではなく、種を販売している。土のいい場所に植えて、その後しばらく待つとアイテムの実をつけてくれる。

アールモアの情報が!

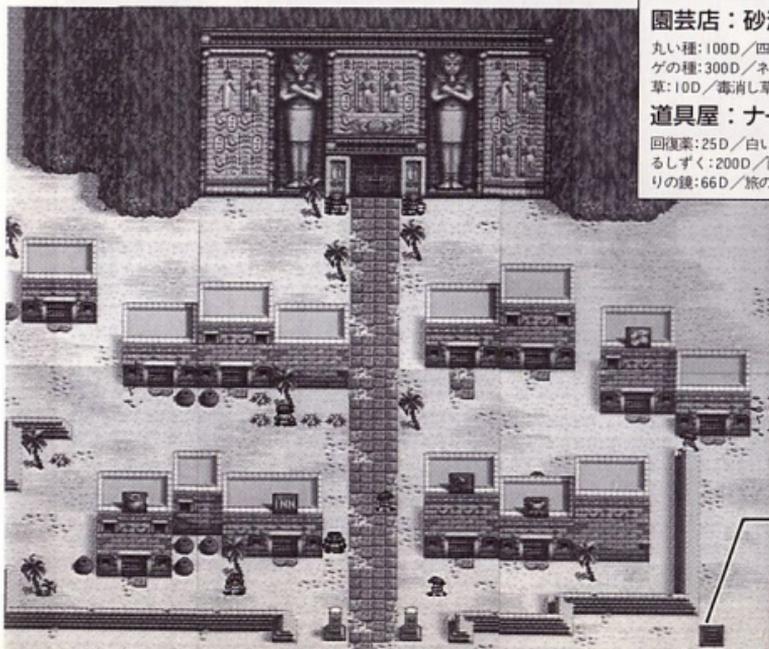
見物でもしてきたら？　といわれてやってきたテーベの町だが、町の住人たちに話を聞いているうちに、思わぬ情報を得ることになる。アールモア王がピラミッドへ行ったというのだ。武器屋の2階で休んでいたカイロが、そう教えてくれる。ピラミッドの中には宝がたくさんあるということも。やはりアールモア王は、エジプトにきていたのだ。

クリアプロセス

カイロと再会

アールモアの情報をきく

↓

ピラミッドへ

園芸店：砂漠の憩い

丸い種：100D／四角い種：200D／トゲトゲの種：300D／ネバネバの種：400D／薬草：10D／毒消し草：12D

道具屋：ナーガのお店

回復薬：25D／白いネクタル：355D／聖なるしずく：200D／雨乞いの枝：66D／日照りの鏡：66D／旅の翼：50D／金木犀：400D

武器屋：熱血

銀の斧：1100D
銀の槍：1100D
銀の爪：1100D
銀の剣：600D

防具屋：サーバ

銀の鎧：1100D
銀の盾：1100D

女王の秘密を知ってしまったばかりに、穴暮らしの生活を余儀なくされた不幸な男がいる。秘密といっても、案外くだらないことなのだが。

ピラミッド

宝箱数	19個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）：
呪いの使い／呪われし者（祈りの竪琴）／ネオコレクター（火柱の玉、トゲトゲの種、偉大な弓、ハデスの鎧）／ブルークリスタル（氷、サンゴの石）／動く石像（大地、風、炎、神秘石）他

ピラミッドは、これまで入ったダンジョンの中でも最も苦労する場所だ。パズルのようなトラップがそこかしこに仕掛けられ、その上、魔物は外とは比べ物にならないくらいに強い。トラップを見抜く知恵と、魔物を倒す戦闘力、どちらが足りなくても最後の場所までたどりつくことはできない。恐らく、アールモア先生はこの中にいるはずなのだが、なんのためにピラミッドに入ったのか？　今度こそ会うことができるのだろうか？　それは、このダンジョンをクリアし、ディアリを助けだした時に判明する。

クリアプロセス

5Fまで登り、中央から飛び降りる
↓
ディアリを発見する
↓
アールモア王の手紙を読む
↓
ヘラクレスからオリハルコンの話を聞く

●ピラミッドー1F

上へ登るための階段は各階に1つしかないので、そこまでたどりつくしか上へ行く方法はない。

すべてのタイルに太陽、星、月の模様が描かれている。この模様には踏む順番が決められている。ここを通るにはその順番をつきとめねばならない。一歩でも間違えると地下室へ一直線だ。

ここにあるブロックは押せば回転する。しかし、ただ回せばいいわけではない。ブロックを回転させた時の向きが悪いと、下へ行く道がふさがれてしまう。

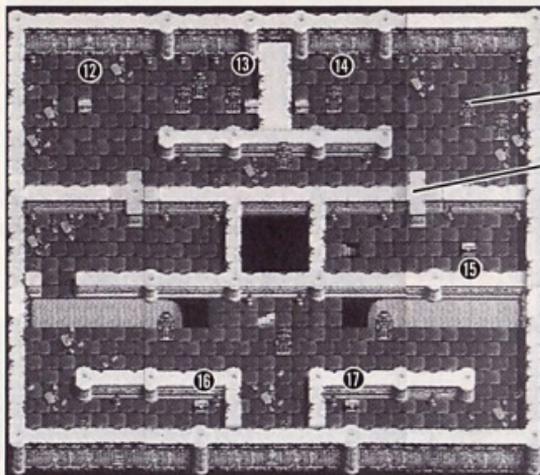
トラップに掛かって地下に落とされてしまった時は、この階段から上がってくる。2階への階段へたどり着くには、またここからやり直さなければならない。

入口の目の前にある階段は、入ってみてもなにもない。トラップで落とされる地下室につながっているだけなのだ。宝箱を探すにしろ、あまり収穫もない。

近くにあるブロックを押してここまで運び、穴を埋めて足場をつくる。通るための足場ができればいいだけなので、きっちりと全部埋める必要はない。

流砂が流れている。この流れの中を歩こうとした場合、流れに乗ると早く、逆らうと遅くなってしまう。反対側へ横断するにしても、流れの方向へどんどんずれていってしまうので注意。流される距離を想定した上で渡るようにしよう。

宝箱　①聖なるしずく／②宝石／③聖なるしずく／④女王のムチ／⑤目覚めの花／⑥聖なるしずく／⑦金の音叉／⑧宝石／⑨青のネクタル／⑩かじ屋の指輪／⑪祈りの竪琴

●ピラミッド－2F

宝箱 ⑫金のネクタル／⑬ファラオの盾
⑭聖なるしずく／⑮宝石／⑯宝石
⑰白いネクタル

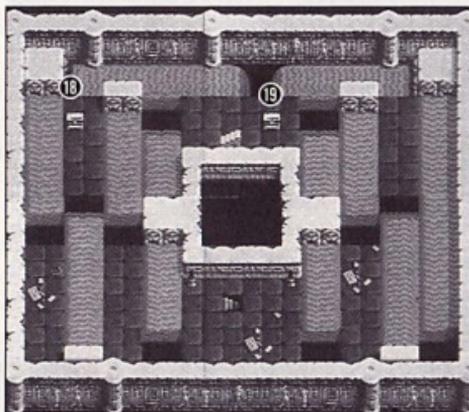
石像はパーティーが歩く方向に対応して移動する。触れなければ戦闘になることはない。

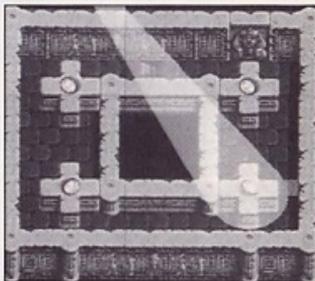
このブロックも回転する。案外見落としがちだが、ここを通る以外に先へ進む方法はない。

この魔物に注意!

呪われしものと呪いの使いのコンビが使う“死の宣告”はHPの残量に関係なく、パーティーメンバーを気絶状態に追い込む。だが、時には味方を消してしまうこともある。

●ピラミッド－3F

宝箱
⑱聖なるしずく
⑲ファラオの槍

どちらも逆方向に流れている。落ちると2階からやり直しだ

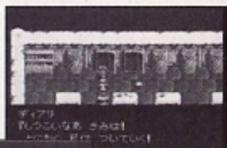
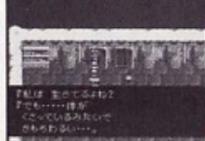
●ピラミッド－4F

上への階段が見当たらないが、鏡を向かい合わせて右上にある像に光を集めれば現れる。

●ピラミッド－5F

ここから飛び降りると、各階の中央にあった穴を落ち、最後の部屋に着く。そこでは思わぬ再会が待っている。

この部屋がピラミッドの最上階。中央の穴は地下室の扉が閉ざされていた部屋に通じている。アールモア先生はこの部屋で何らかの実験をしていたらしいが…。

悲劇の少女ディアリ

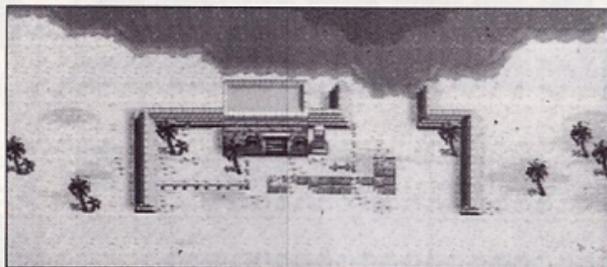
最後の部屋にいたのは、変わり果てた姿のディアリだった。アールモア先生は、彼女の母親の命を助けるための条件として、ディアリ自身を実験材料としたらしい。そして実験は失敗に終わり、彼女は体が腐った状態で蘇ってしまった。悲しい姿になってしまった彼女は、他に行く場所もなく、仲間に加わる。

↑彼女はこんな場所におきざりにされていた。そして何故か母親の記憶までも失ってしまっている

さびれた港

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
×	×	×	×	○	×	○	1人

テーベへ行く前にも、この港へやってくることはできる。名前の通りさびれたこの港は、現在はほとんど使われておらず、住む人間も少ない。

ギリシアを目前にしながら暗雲が…

このさびれた港に、新しい船が届けられている。これで、ギリシアへと渡ることもできるのだ……。だが、ここでプラトンとヘラクレスの意見が対立する。プラトンは、あくまでも自分の体を取り戻すための手掛かりであるオリハルコンを見るためにギリシアへ向かいたいという。もともと、プラトンには魔物退治をすると約束した気はさらさらない。ヘラクレスは、そんなプラトンの態度に腹を立てここで別れると言い出したのだ。かんかんに怒っているヘラクレスは、ディアリがなだめるのさえまったく聞こうとしない。ここではひとまずヘラクレスとの旅はあきらめ、ギリシアへ向かうしかないのだ。戦力の大幅ダウンになってしまうが、しかたがない。

ヘラクレスがパーティーを離脱する
↓
一晩寝ると船が届く
↓
ギリシアへ

なお、この港にはアスタルという老人がいて、自分がかつて勤めていた海賊の首領のことを話してくれる。……元海賊の首領だったキャラクターに乗り移ることができなかっただろうか？　それで話し掛けてみれば、彼の悩みを解決してあげられるのだ。

最大の戦力を失ったパーティーはこの先どうなる?

突然パーティを去ったヘラクレス。それは、神と人の間に生まれた者としての人間らしい部分を垣間見せるものだったが、大幅な戦力ダウンとなることも否めない。とりあえず、またいつかヘラクレスは仲間になってくれるのだが、その時までにはかなり長い時間がある。また、いったんアテネまで行って、さらにその次の目的地へ向かわなければ、ヘラクレスに代わる第4の仲間も増えない。その間は効率よく戦っていかないと、意外なところで大ダメージを食ってしまうこともあるので注意しよう。さて、ギリシアへと向かう前に、回れる範囲の海を回ってみることにしよう。

『私の　かおを見よ!
この　いかりにみちた　かおを!
『もう、そなたたちとは
おわかれだ!

●これからは通常の戦闘でも魔法を多めに使おう!

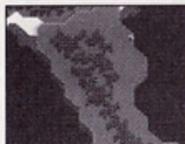
ヘラクレスは、さすがに怪力の持ち主だけあって、パーティ内の戦力としても重要な一角を担っていた。だが、ここで抜けてしまうと、次に会うまでその戦力を期待することができない。しばらくの3人旅は、ヘラクレスがいたころに比べるとどうしても戦闘が簡単に終わらなくなってしまうので注意しよう。

ヘラクレスの穴を埋める戦い方には、まず魔法や特殊コマンドといったものもこれまで以上に有効活用することだ。特に特殊コマンドには、呪文とまったく変わらない効果を、MPなど使わずに使用できるものだってあるのだ。

▷ポネスへの道中に発見する2つの町、そして洞窟

相変わらず岩は壊すことはできないのだが、せっかく乗せてもらった船なのだから、思いっきり動ける範囲を回ってみよう。

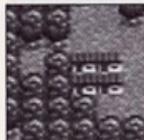
その間に見つけることができるのは、半島状の土地にある町と、怪しげな洞窟がぽっかりと開いているエトナ島。そして、神殿のぼつりとあるクレタ島だ。

ネアポリス

↑アルゴーの子孫と名乗る者たちの住む場所。家もいくつかあるが、今は特に情報などが聞けるわけでない

エトナ島の民家

↑無人の家だけが2軒建っているエトナ島の村。どうもなにかありそうなのだが、いったいなにが……

魔物の巣窟

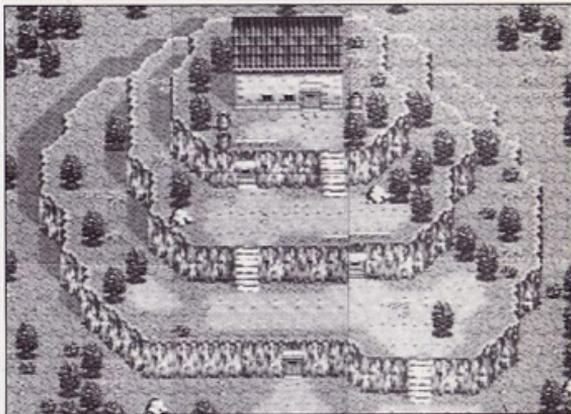
↑無人の小村の隣に位置しているのが、この洞窟。なんらかの秘密が隠されているようだが……

ネアポリス

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
×	×	×	×	○	×	×	2人

すでに伝説として人々の口に上っているアルゴー船を求める話。この村は、船を造ったアルゴーの子孫たちが住む村だという……

アルゴーの子孫たちの家

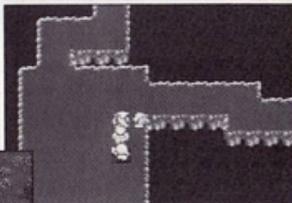
ネアポリスと呼ばれる土地に、その人々は暮らしていた。村は小さな丘状の隆起を基礎に作られている。丘のてっぺんにあるのが長老の住む家で、他の者たちは、丘陵の段差を利用した住居に住んでいる。

村には遙か昔から伝説が受け継がれていて、それにこの村の人々がアルゴーの子孫であることが書かれている。遙か昔の文化も口伝えで受け継いでいるようだ。

エトナ島の民家〜魔物の巣窟

宝箱数	不明	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）：
不明

無人の家と魔物だらけの洞窟

中に入ってみると、けっこうたくさん宝箱が転がっている。だが、中身はたいがいほとんど役に立たなそうなもの。やたらとだだっぴろく、最深部にボスキャラがいるのだが、たどりつくまでにはけっこう時間がかかる。ボスキャラを倒すと自動的に地上に運ばれ、いちおうはダンジョンをクリアしたことになる。……だが、どうもそれだけではなさそうなのだ。「魔物の巣窟」という意味ありげな名前も気になる。またいつかきてみたいところだ。

↑ダンジョン自体の構造はそれほど複雑ではない。でも全部回るのは大変

←この無人の村にもなにかが起こりそうな気はするのだが……

オリハルコンを求め、新たなる大地へ

ペロポネソス地方

出現する魔物（落とすアイテム）．デスドロップ（雷武石、太陽石）／ネオヘルクラブ／邪猿（回復薬）／オークブロス（大地の石、炎の石、サンゴの石、風石）／コカトリス／ミニニュクス他

ポネス

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
×	×	×	×	○	×	○	2人

ギリシアの海の玄関口。さびれた港から北東の方角にある。町の規模は小さく、宿屋と酒場が一軒づつあるだけ。あまり長く滞在する必要はない。

ヘラクレス抜きの旅のはじまり

クリアプロセス

スパルタへ急ぐ!

オリハルコンを持つというギリシア王に会うために、まず最初にやってきたのはポネス。ギリシアの海の玄関口だ。

この町では、特に重要なイベントはない。宿屋で体力を回復したらすぐにでも先へ急ごう。アールモア先生の行方がわからなくなってしまった今、ギリシア王に会って話を聞く以外、主人公とプラトンの体の謎を解く手掛かりはない。

ここからヘラクレス抜きの新しい旅が始まる。ヘラクレスと比べるのは酷だが、ディアリはまだ頼りになるというほどのレベルではない。ここから先、主人公とプラトンの２人が戦闘の中心になる。

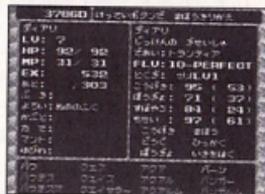
ヘパイトス神殿

スパルタより北西へしばらく歩いた所にある。先を急いでいると見落としがちな場所なので注意しよう。習得できる魔法は攻撃よりも防御魔法のほうが魅力。

巫女	イストラ 杖LV１

ヘパイトス神殿で覚えられる魔法

- ブレイナー
- バリシード
- ロックバイ
- タクストン

魔法攻撃をはね返すバリシードと、全ての攻撃を無効にするロックバイがこの神殿で習得できる魔法の目玉だろう。これからの戦い方が変わってくる魔法だ。ピンチに陥った時などは、この魔法が逆転のきっかけになることも多い。なお、ここの地下室を使って各地の神殿を回ることも忘れずに。ディアリにひとつでも多くの魔法を習得させれば、戦況は変わってくる。

↑武器レベルが１・ディアリか戦闘で役に立つには、魔法を使うことだ

スパルタ

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	○	○	3人

鍛冶屋、磨き屋といった、今までにはなかった便利な施設がある。特に磨き屋は、錆びたアイテムを無料で元に戻してくれる、この町にしかない貴重施設。

町の中に住みついた"恐怖"

ギリシアの王は、なんとまだ幼い子供だった。その上、町に魔物が住みついた影響で兵士たちが臆病になってしまい、町の扉を閉ざしている。王といえどもまだ子供、すかさず臆病風に吹かれていない主人公たちを頼ってくる。王の依頼を受け、"恐怖"を倒せばアテネへの道が開ける。

クリアプロセス

左右の塔から町に侵入する

↓

ボス"恐怖"と戦闘

↓

アテネへ

鍛冶屋：飛び散る火花

お金を払えば武器や防具を強力にしてくれる。さらにいくつかの石とお金で新しい武器や防具をつくりだすこともできるありがたい店。

磨いてくれる人

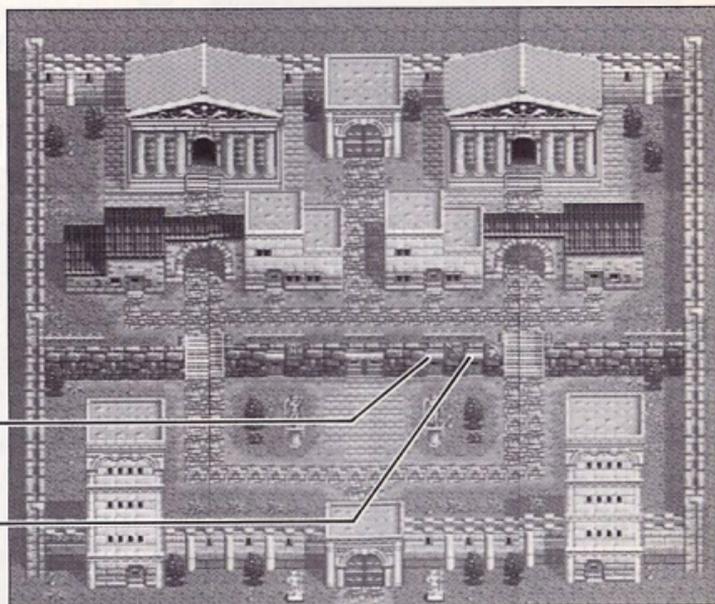
錆びたアイテムを磨いてくれる。売り値も錆びを落とすだけで値段は全然違う。磨いてみたらすごいアイテムだったなんてこともある。

兵士を鍛える訓練場の下が魔物の巣。兵士ばかりが臆病になったのはこのため。

武器屋：スパルタいち

金の斧：1800D／スパルタの槍：1800D／鉛の杖：1800D／安らぎの杖：700D

防具屋：ヘッチャラ

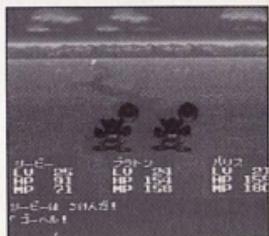
スパルタの鎧：1800D／スパルタの盾：1800D／スパルタの兜4300D

アレス神殿

スパルタの町中にある神殿。属性が聖の攻撃魔法を習得できる。

巫女 レイリス 剣LV 1

アレス神殿で覚えられる魔法

- クエス
- クエイス
- クエイサラー
- ゴーヘル
- ダクー

聖の属性を持つ攻撃魔法を習得することができる。クエス系の魔法が弱点の魔物は、もうこれで恐くない。プラトンとディアリがともに習得できるので連続攻撃も可能になった。一方、主人公が使えるようになるのはゴーヘル。魔物のHPとMPを入れ替えてしまう特殊な魔法だ。体力自慢の魔物もこれでうまく戦うことができる。

スパルタの地下

宝箱数	11個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物(落とすアイテム)・デスドロップ(雷武石、太陽石)／影の神官(大地の石、炎の石)／ミルテース(回復薬)／子供神官(白、金のネクタル)／ボーノス／トレロスパイド／モルフォブロス(目覚めの花)／デスオーメン(大地の石、雷武石)／ジバルーン／デスマッド他

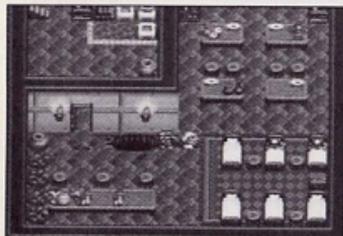
王の期待にこたえれば道は開けてくる!

そもそもこの町までやってきた目的は、オリハルコンを持つという王に会うことなのだから、その王の依頼を断ることはできない。その上、スパルタの兵士たちに元の勇敢な姿を取り戻してもらわなくては、町の扉はいつまでたっても開放されることはないだろう。外に出るためにも"恐怖"と戦わなくてはならないのだ。

"恐怖"が待ち受ける地下4Fまでの道のりはかなり長い。やっとの思いでたどりついても、ボスと戦うだけの力が残っていないという場合も多い。幸いここは町中だ。回復のアイテムを買いこんで、ボスの部屋までの道中はMPを節約していこう。

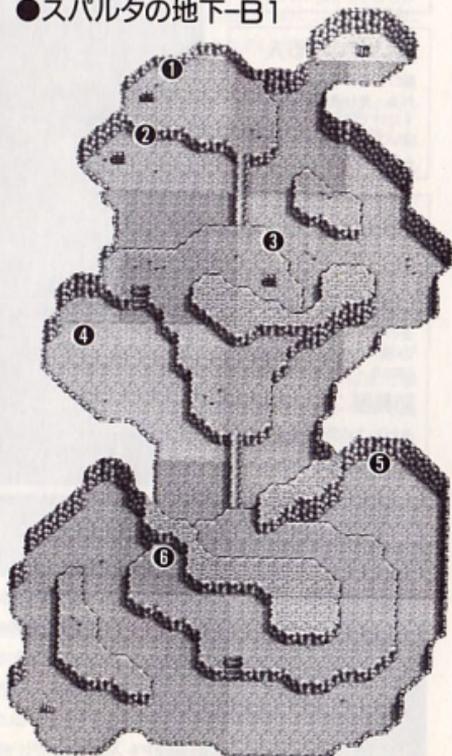
クリアプロセス

子供王の依頼を受け、地下へ
↓
ボス"恐怖"と戦闘
↓
カギを手に入れる
↓
アテネへ

●スパルタの地下−B2

地下へ通じる穴のある部屋に置いてある壺には、強力な武器、防具が隠してある。ボス戦に不安があるなら盗みもしかたない。

●スパルタの地下−1F

このダンジョンのメリットは、一度脱出に成功すれば、そこは町中だということ。一階まで逃げることができれば、魔物に襲われる心配はない。宿屋で回復した後で手軽に再チャレンジできるし経験値稼ぎにも使える。

●スパルタの地下−B1

宝箱　①風石／②733D／③錆びの塊
④金の斧／⑤回復薬／⑥スカラベ

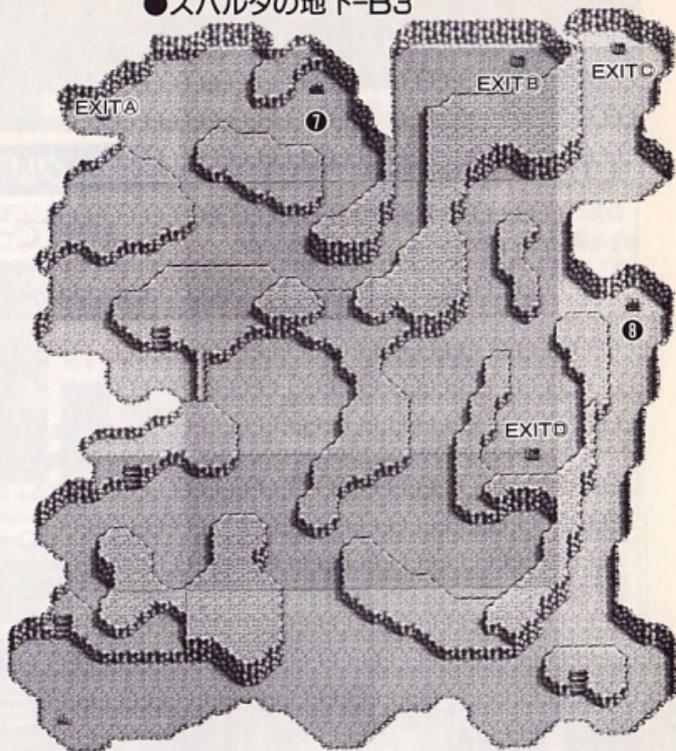
このダンジョンの最大の難関は地下3F。階段と階段の間が長いので、戦闘を何度も繰り返すことになる。宝箱は⑦が氷石、⑧が隊長の槍だが、どうしても欲しいわけではないのなら、ボス戦の後にしておいた方がいい。

地下4階への階段は、全部で4つある。そのうちのひとつが“恐怖”の部屋へと通じている。残りの3つの階段も宝箱が取れるので、行って損をするということはないが、消費する体力を考えるとあまりにもリスクが高い。

この魔物に注意!

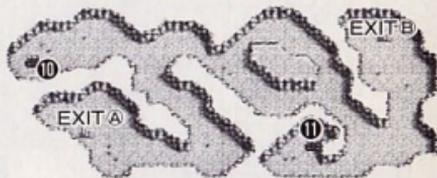
ボーノスは強いわけではないが、1ターンの中で4～5回攻撃してくる。塵も積もれば山となる。なめるのは禁物だ。

●スパルタの地下-B3

EXITⒶ EXITⒷ EXITⒸ EXITⒹ ⑦ ⑧

●スパルタの地下 B4-A

●スパルタの地下 B4-B

宝箱 ⑨獅子の毛皮

●スパルタの地下 B4-C

宝箱 ⑩サンゴの石 ⑪スカラベ

恐怖を倒せばアテネへの道が開ける

問題は解決したので、さっそく王にオリハルコンを見せてもらおうとすると、王はお腹が痛いと、アテネの病院へ行ってしまう。アールモア先生とは違う意味ではがゆい。

★BOSS DATA★

恐怖

HP	2371	MP	4090

攻撃力	200	防御力	115	素早さ	280	知性	105
経験値	1504	FTB	99	お金	2348		

有効属性	
冷聖雷炎光	有効属性が多いので、楽勝だと思ったら大間違い。どれもそこそこ有効といった程度で、大ダメージにはならない。

アテネ

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	○	○	7人

ギリシアの首都。知恵と戦いの神アテナをその象徴とする、ギリシア文明の中心地。起伏の激しい土地に段差を利用してきれいに整地した美しい町だ。

文化の中心地の賑わい

段差によってひどく入り組んでいるこの町には、今までの土地にはなかったような施設が数多く存在する。特にここだけの施設としては、竪琴教室。習うこともでき、認めてもらえると劇場で演奏することもできるようになる。また他にも美術を教える学校があったり病院や役所の施設も整っていたりする点は、さすがギリシアの首都というべきだろう。住む人間の数も多く、乗り移ることのできるキャラクターも多い。まずはじっくり話を聞いてまわることにしよう。

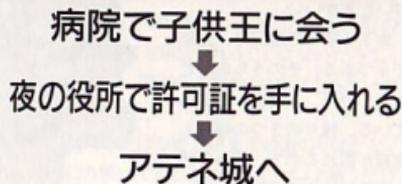
クリアプロセス

病院で子供王に会う

↓

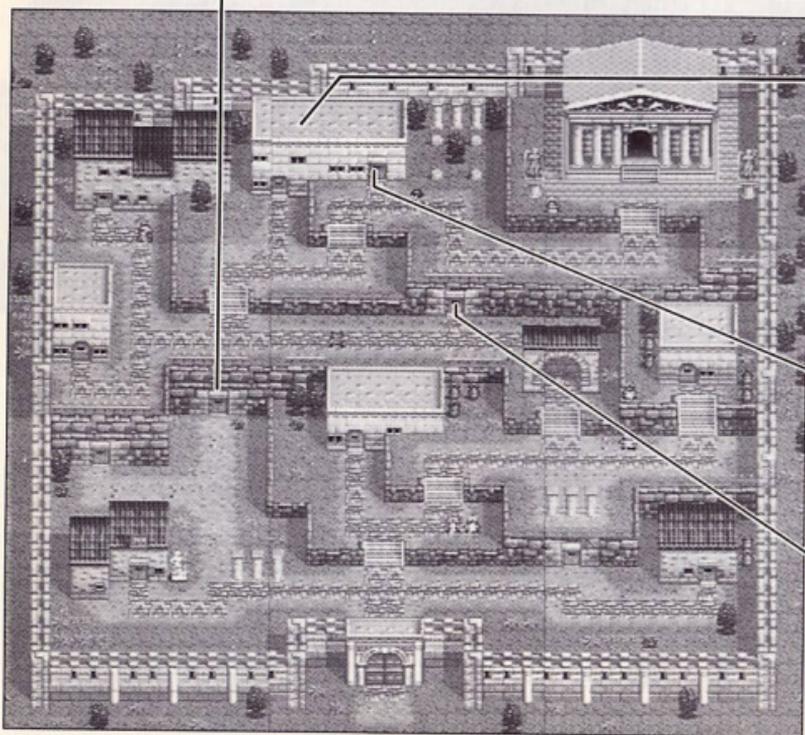
夜の役所で許可証を手に入れる

↓

アテネ城へ

町の中にある神殿は、アテナ神殿。やはり乗り移れる巫女と、魔法を覚えられる泉がある。こちらも忘れずに立ち寄るようにしよう。

武器屋：なりゆきまかせ
女王の鞭:2300D/英雄の剣:2000D/戦士の斧:5000D/銀の弓:2000D

防具屋：ヒーロー!!
英雄の鎧:2000D／英雄の盾:2000D／英雄のマント:2000D

道具屋：ゴローのお店
回復薬:25D/白いネクタル:355D/雨乞いの枝:66D/日照りの鏡:66D/気付け薬:615D/スカラベ:65D/知識のカンテラ:100D

ここがアテネの役所。意地悪な役人はなにもしてくれないので、夜になってから行ってみるようにしよう。

竪琴の名人が住んでいる。教えてもらう場合は、1回100D支払うことになる。余裕があったら竪琴を覚えてみるのも楽しい。

みなに愛される看護婦パリスの働くアテネ病院。ギリシアの子供王は、最初ここにいる。優しいパリスにとてもなついているようだ。

戦争が今、始まろうとしている

町で話を聞いてまわって気がつくのは、みなきたるべき戦争を気にしているということだ。いろんな噂が飛び交い、人によっては本当に戦争が始まるのかと聞いてくる者もいる。戦争など起こらないと答えてやれば少しは相手も安心するかもしれないが、しょせんは焼け石に水なのかもしれない。本当に戦争が始まったら……この町はどうなってしまうのだろうか……。十分に話を聞いてまわり、装備も整えたら、いったん町を出てアテネ城へと向かい、約束通りオリハルコンを見せてもらおう。

↑町の人々は口々に戦争への恐怖をうったえてくる。戦争はもう避けられないのだろうか

アテネの町は、もう少したつとお店の場所や売り物などががらりと変わることになる。その時は、最初に開いていたお店に入っても誰もいない。町の左手にある段差の扉の向こうに、新たな店や宿ができている。その時のお店の品揃えは、以下の通り。装備品などは、かなり強力なものになっている。

武器屋：なりゆきまかせ
刃の鞭:5200D／偉大な剣:6500D 巨人の槍:5000D／アルテミスの弓:6000D／豪華な杖:7000D／獅子の爪:7500D

防具屋：ヒーロー!!
アテナの鎧:7000D／アテナの盾:8000D／アテナの兜:8000D／アテナのマント:6500D

道具屋：ゴローのお店
祈りの竪琴:5000D／雨乞いの枝:66D／日照りの鏡:66D／命のろうそく:3600D／火柱の玉:8000D／スカラベ:65D

アテナ神殿

アテネの町の中に建つ巨大な神殿町全体の象徴でもあるアテナ神をまつった神殿だ。さすがに智の女神だけあり覚えられる魔法も多い

巫女	ティナー 剣LV 1

アテナ神殿で覚えられる魔法
- ジェイク
- トルメル
- スパラー
- ガルダー
- スピム
- デフォール

スパルタ同様、町の中に建っている神殿だが、他と同じように巫女もいれば泉もある。まつられている神が智の女神だからか、覚えられる魔法も6つと多い。もっとも、その種類は攻撃補助系のものばかりで、使用する頻度はどれも低い。それでも、もちろん覚えておくに越したことはない。トルメルなどは使いようによっては便利なものだし、習得したらそれぞれ使ってみるようにしたい。

なお、現実のギリシア文明の遺跡として有名なアクロポリスにあるのも、このアテナをまつった神殿。アテネの心臓部として、巨大なパルテノン神殿の威容を誇っていたとされる。完成したのは紀元前438年ごろといわれている。

▷竪琴教室◁ ～誰がために竪琴をひく～

●記憶力が勝負!　連続20音

1回100Dの授業料を支払うことによって、竪琴の名人の授業を受けることができる。授業内容は、名人の弾く順番通りに竪琴を弾くこと。1回でも間違えると授業は終了。全部で20音、順番はランダムなのでメモを取りながら授業を受けよう。

→ABXY、それにRボタンの5つのボタンを、名人の示した順番通りに押す。20音すべてをそらで覚えるのはまず無理。押す時間は関係ないのでメモを取るようにしよう

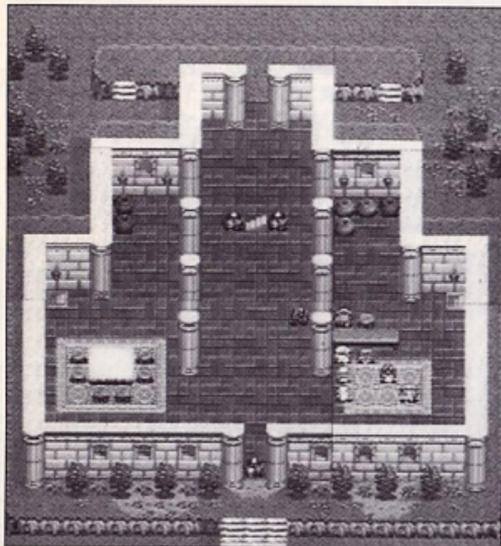
●そして晴れ舞台に立つ

免許皆伝になるとなにができるのかというと、町の北部にある劇場で演奏できるようになるというだけ。他には特典はないが一度は試そう。

●名人も戦うぞ!

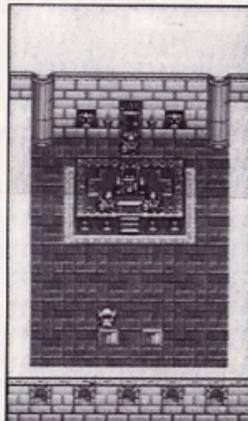
名人は乗り移ることもできる。この時代の吟遊詩人は、実は優れた戦士であることも多かったのだ。

▷アテネ城～ペルシアとの戦いが始まろうとしている

スパルタで約束した子供王との会見が目前に迫る。病気で療養していた子供が、すでに回復している。勢い込んで王宮に入った主人公たちだったが、そこに見慣れた姿を発見する。なんと、プラトンの息子たちがいたのだ。ペルシアとの戦争が始まろうとしているため、まだ子供の彼らまでが呼び出されてきていたのだ。思いがけず再会したプラトンは、息子たちのことが心配でたまらない。ここは、プラトンのやりたいようにさせてあげるのが一番だろう。

クリアプロセス

プラトンが一時的にパーティを離脱
↓
オリハルコンを見せてもらう
↓
新しい船の情報を聞く
↓
ポネスからペルシアへ

●アテネ城-1F

●アテネ城-3F

現在はまだいないが、後半アトラスを石化した後にくると、ふたりのトランスファーキャラが現れる。

2階には、図書室があり、長老たちからオリハルコンの話などが聞ける。3階は王の謁見室となる。

■アテネ城にて

その1 プラトン、息子と再会

イマンドラの村で母親の歌を歌っていた子もここにきている。なぜ、このような幼い子供までが戦争に関わらなくてはならないのだろうか。子供王だってまだまだ子供なのだ。

↑彼らの父親であったのは、プラトンがネドルに乗り移っていた状態だった。ここで乗り移って話し掛けてみるのもいいだろう

その2 オリハルコンを見る

看護婦のパリスも謁見室にきており、主人公たちと一緒にオリハルコンを見ることになる。しかし、どうもパリスの様子がおかしい。なにかを訴えようとしているようなのだが……

↑小さなオリハルコンのくず。かつて、主人公もそんなものを手にしたことがあった……。パリスは、それが自分のものであるとでもいいたげだった……

ゼウス神殿

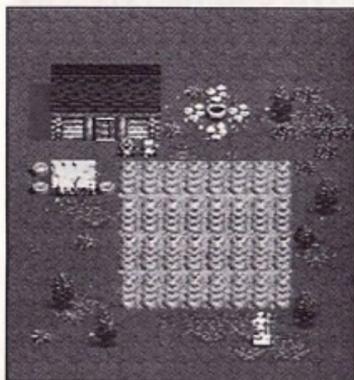
雷系最強のライザルムが覚えられる。MPは200も消費するが、その効果は絶大。使う時は、相手の属性を見て慎重に。

巫女	カミスタ 剣LV1

ゼウス神殿で覚えられる魔法

ライザルム
ハイドープ

天にも届く高峻オリンポスの足元に建つのは、最高神ゼウスの神殿。アテネのアテナ神殿を上回る壮麗な建築物は、60を優に超える美しい柱に支えられている。柱それぞれが10メートルを超え、中のゼウス神像も見上げるのに首が痛くなるほどだ。中にいるのは、やはりいつもの通り巫女がひとり。地下の泉につかると、主人公だけだが、サンタレンの北にあった洞窟神殿同様、雷系の攻撃呪文ライザルムと、戦闘中ステータスを2倍にできるハイドープを覚えることができる。

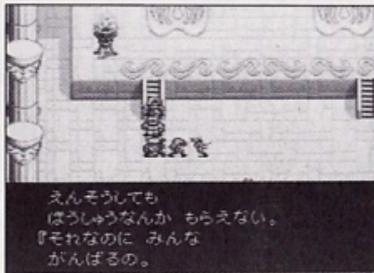
▷スタル～神の国にいちばん近い場所

ここは、特に今こなければいけないという場所ではない。実際、入ってみても、家が一軒建っており、家族が細々と作物を育てながら暮らしているだけだ。なんらかの情報があるわけでもなし、住んでいる者たちの不満を聞くくらいしかすることはない。

この地には、後で別のルートからくることになる。その時になれば、なぜここに男が住んでいたのかがわかるかもしれない。ともかく今は関係ないので先を急ごう。

➡自然に囲まれた生活もいいものだと思うが、奥さんはとても不満そうだ

▷劇場～神々の見守る題名のない音楽会

アテネの城下町で竪琴教室を終了すると、この劇場で演奏することができるようになる。左奥の人に話しかけると、演奏する曲の種類を選ぶことができる。童謡→流行り歌→神々の曲の順に、難易度は高くなる。選択すると、それぞれの2曲のどちらかを教えてくれるので、それをステージで演奏しよう。うまく演奏できれば歓声と拍手が。失敗すればブーイングが待っている。他に特典などはなにもない。

➡この神殿にも乗り移りキャラがいる。物語の後半になったら、夜にきてみよう

全曲ボタン順序パターン

童謡①
YYBAA DBYBA YYBAA BBAY

童謡②
XXA RRX ABY B

流行り歌①
XYBA RXBA AYBA BXBA
XYBA RXBA AYBA BBAY

流行り歌②
YBAY YBAR ABYYBA
YBAY YBAR AXRABY

神々の曲①
AXR XAXRX
AXR XAXRA
AXR XAXRXB BA

神々の曲②
RXRBXRXRY RXRBXRXRR
RXRBXRXRY RXRBXRXRR
BBX YYR BYBRXXRXA

▷イベント 岩を砕く船 〜ヘルメスの靴

戦争を止めさせるてだてはあるのか?

アテネの子供王にオリハルコンのくずを見せてもらった後、プラトンと合流すると、彼はペルシアへ行きたいと言い出す。息子たちが戦争へ連れていかれるのを見ていられなかったのだ。なんとか自分たちの力でペルシアとの戦争を止められないかと考えているようだった。彼の家族を思う気持ちに反対することはできない。アトランティスのことは後回しになるが、ここはペルシアへと向かうことにしよう。

さて、ポネスへと戻ってみると、ようやく岩を砕くことのできる船が手に入る。だが、その前にモイライと話す必要がある。彼女は、ここではあまり長くは話さないが、今後不可欠になる重要なアイテムをくれるのだ。モイライは、思い詰めた表情のプラトンをなだめて去っていく。ガンガン岩を砕く船に乗り込み、ペルシアへ向かって出発しよう。ただし、まっすぐ向かわず神殿へ。

クリアプロセス

ヘルメスの靴を手に入れる
↓
岩を砕く船を手に入れる
↓
ペルシアへ

↓ヘルメスの靴を渡してくれたモイライ。彼女は運命の女神、これから起こることを知っていて、これを持ってきてくれたのだろう。今回は言葉は少ない

ヘルメスの靴は誰のためのもの?

この靴をはいていると、生身の人間でも、高いところから飛び降りて怪我をすることがなくなるという。もっとも、主人公とプラトンはもちろん、ディアリだって死ぬことはないのだから必要ないようにも思えるのだが……。その答えは、ペルシアの玄関口、カザールの港町につけば明らかになる。それまでは、とりあえず気にせずに船を動かして回ってもかまわないのだ。岩を砕くのもなかなか爽快なのだ。

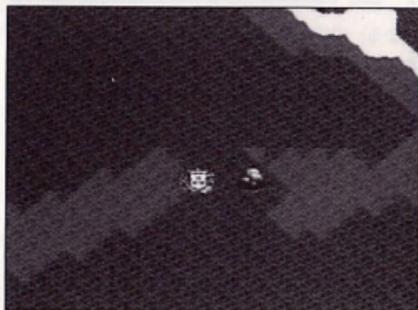
アルテミス神殿

孤島にひっそりと建つのは、攻撃補助系の呪文を覚えられる神殿。月の女神アルテミスは、意外な能力の持ち主だったようである。	巫女	ルナ 弓LV1

プラトンには悪いが、すぐにペルシアへは向かわずに、岩を砕くことで広がった海を移動して回ってみよう。ポネスのすぐ右に島があり、そこに神殿が建っているのをみつけることができるはずだ。もっとも、ポネスに入る前にも入ることはできるのだが。ここはクレタ島。月の女神であるアルテミスをまつった神殿だ。古来、月には人を惑わす力があるといわれている。この神殿で覚えられる魔法についてもその通りで、攻撃補助系の呪文が主体になっている。また、アルテミスをまつる巫女の名前が月を意味するルナであるというのも、運命的といえる。

アルテミス神殿で覚えられる魔法
- ランドン
- ビ・インセク
- デ・ガルダー
- ビ・パペット
- ビ・ドラクマ

→ペルシアの前に神殿には寄っておきたい

↑岩にぶつかると、簡単に破壊することができる。さすが!

エジプト同様砂漠に覆われているが、国民はどこか脳天気

ペルシア地方

出現する魔物（落とすアイテム）：ベバール／ドルーガ／バーンイーグル／シーラ／アエロス／ヘルクラブ／ドルーガ／デーロス／ネオドロップ／レイナシア／オクタメニア／リーモス／スカルドッグ／骸骨使い／邪骨兵ラミア／ソフィー／骨使い／骨戦士／テンタクラー／ブラッドクレーン／スカルバード／クルード／ナーガ他

カザール

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	×	×	○	×	○	0人

ペルシアの海の玄関口。小さな港町といったところ。話を聞いてまわってみると、どうもペルシアの王様の様子がおかしくなっているらしいことがわかる。

新たなる仲間との出会い

カザールに入るとすぐに、１隻の船が後を追うように入ってくる。その中からあらわれたのは、なんとパリスだった。彼女は、話すことができないながらもついていきたいといっているようだ。ディアリは、そんな彼女の気持ちを察したように連れていきたいと言い出す。プラトンは足手まといになるといいたそうだが、ここはディアリのいう通りに一緒に連れていこう。

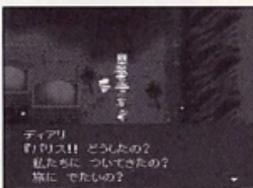
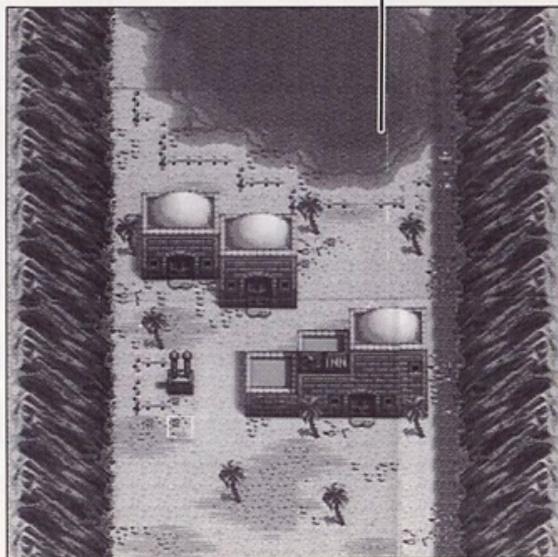
さて、これで先程モイライからもらったヘルメスの靴が役に立つというわけだ。パリスはもちろん、不死の体ではない。だが、ヘルメスの靴を手に入れているから高いところから飛び降りても大丈夫になっているというわけだ。

クリアプロセス

パリスがパーティに加わる
↓
ペルシアの場所を聞く
↓
ペルシアへ

武器屋：じょう　ねつ	防具屋：ガン　ジョー
ペルシアの剣：3000D	アテナのマント：6500D
灼熱の槍：3000D	英雄のマント：2000D
女王の鞭：2300D	絹のマント：1100D
	革のマント：250D
	マント：60D

パリスの目的は？

パリスはギリシアの子供王に気に入られ、そこで貴族のような暮らしを送ることができるはずだった。そんな彼女は、なぜ危険な冒険の旅に加わる必要があったのだろう。アテネ城で見せた態度とも関係があるようにも思えるが……。残念なことに、彼女はしゃべることすらできない。だが、その理由は近いうちにわかることになるだろう……

ペルシア

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	○	○	×	○	9人

砂漠の国の首都ペルシア。ハーレムや女の子が好きで脳天気な王様が治めている。……はずだったのだが、王様の性格が突如として豹変したらしい

もうすぐ落ちる? 王様狂った! 気になる情報が…

ギリシアに戦争を仕掛けた張本人がいるというペルシアへとやってきた。しかし、カザールでもそうだったが、人々に話を聞いてみると、ここの王様もそう悪い人間ではなさそうなのだ。もともとは、ハーレムが大好きで、いつも女の子の尻を追いかけまわしているような、お気楽な性格の王様だったらしい。だが、なぜか突然人が変わったようになり、ギリシアにも戦争をしかけてしまったという。

王様には別荘があるのだが、どうやら、ある日その別荘へ行ってから様子がおかしくなったらしい。王様の人が変わった原因を見つけることができれば、なんとかしてもとの性格に戻せるかもしれない。

クリアプロセス

別荘の情報を聞く

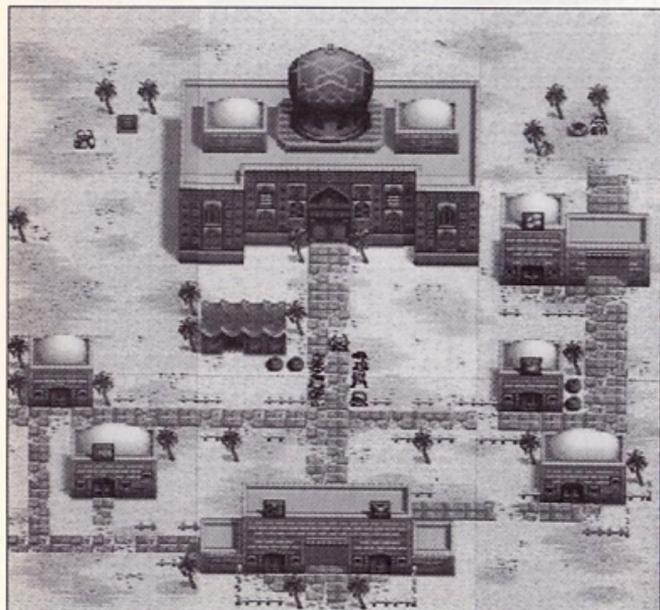
↓

別荘の鍵を手に入れる

↓

別荘へ

このペルシア王宮のおかしなところは、王様そっくりの親戚がひとつの部屋にたくさん集まっているところ。その親戚たちの誰もが、戦争で王様が死んで自分の番に回ってこないかと期待している。なお、王様とその親戚たちが大好きなハーレムは、王様に乗り移っていると中に入ることができる。中で女性に乗り移って会話してみるのも、なかなかおもしろい。

武器屋：元気?

氷の剣:4000D／ペルシアの剣:3000D／灼熱の槍:3000D

武器屋：豪傑

熊の爪:3000D／コカトリスの爪:2000D／銀の爪:1100D／鉄の爪:800D／カギヅメ:100D

防具屋：モー

熱風の鎧:3000D／灼熱の盾:3000D／ターバン:3000D

道具屋：スーナの店

白いネクタル:355D／雨乞いの枝:66D／日照りの鏡:66D／ほぼしらのたま:8000D／風神像:2400D／よるのとばり:200D

道具屋：サングラの店

白いネクタル:355D／赤いネクタル:55D／青いネクタル:555D／金のネクタル:1255D／旅の翼:50D／命のろうそく:3600D

園芸店：港の花

丸い種:100D／四角い種:200D／トゲトゲの種:300D／ネバネバの種:400D／薬草:10D／毒消草:25D

園芸店：赤い花びら

丸い種:100D／四角い種:200D／トゲトゲの種:300D／ネバネバの種:400D／薬草:10D／毒消草:25D

別荘の地下

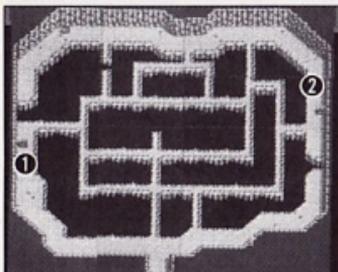
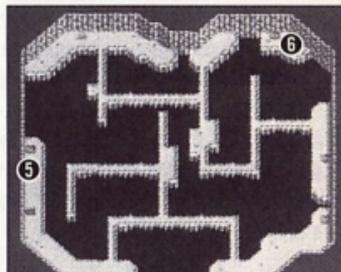
宝箱数	9個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）.
ジバルーン／マッドスライム／ミノスバード／マッドビースト／エレボスバルーン（スカラベ、錆びのかたまり）他

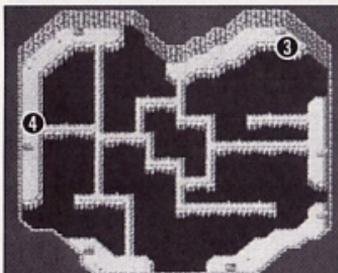
多層構造のダンジョンだ

ひとつの巨大な穴に何段も張り巡らされた通路。上の層からは下の層を少しうかがい見ることもできる。ペルシアの王様の別荘には、地下室からそんなダンジョンへと続いていた。予想通り、王様の性格が変化したのも、魔物のせいだった。……とすれば、その魔物さえ倒すことができれば、ペルシアの王様も元通りになり、ギリシアとの戦争を回避することができるはずだ。

なお、このダンジョンも、すべての宝箱の中身を取ろうと思ったら、何度も階段を上り下りしなければならないだろう。もっとも、この迷宮で宝箱から出てくる品はアイテム類ばかりで、特に強力な装備品はほとんどない。ほとんどのものはお金で買ってしまった方が早いかも。

●別荘地下−B 1

宝箱
①トゲトゲの種
②白いネクタル

●別荘地下−B 2

宝箱
③サンゴの石
④炎柱の玉

●別荘地下−B 3

宝箱
⑤真実の仮面

●別荘地下−B 4

宝箱
⑥氷の剣／⑦四角い種

●別荘地下−B 5

宝箱
⑧青いネクタル／
⑨王様のマント

●別荘地下−B 6

★BOSS DATA★

憎しみ

HP	2711	MP	1084

攻撃力	360	防御力	288	素早さ	364	知性	328
経験値	2250	FTP	99	お金	2780		

有効属性
冷

毒に侵す攻撃と、マヒ攻撃をしてくる。全員が動けなくなってしまうときついので、状態回復魔法を使おう

長い長い時間をかけて落ちた先の異様な世界

冥界

出現する魔物（落とすアイテム） アッツエルモ／コウルエルモ／シビルエルモ／サイクロプス（錆びのかたまり、錆びた兜）／ダガーン他

死者の国

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	ヘルメス	神殿	乗り移り
○	○	○	×	○	○	×	0人

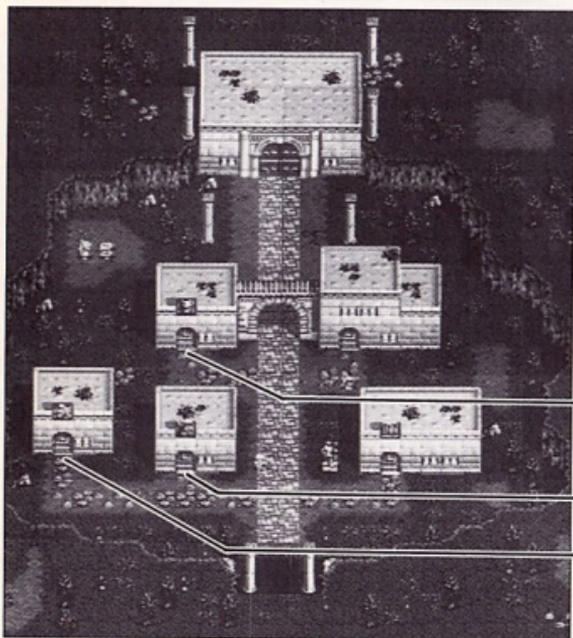
その名の通り、死者の魂が一時的に宿りを求める場所。地上世界で死んだ者は、みな一度この国へやってくる。そして、レーテーの河へと向かうのだ。

死者たちの仮の宿り

死者がここにくるのは、レーテーの河を渡り、さらに地上世界に生まれ変わるための手続きをするためである。この町には地上世界のそれに似た「役所」があり、そこで許可を得てからレーテーの河へ、そしてハデスの城へと向かうようになっている。

しかし、生きたままここに落ちてきた主人公たちは、そうした一般的な冥界のルールでは処理しきれない。役人たちは最初はとりあってくれないが、ディアリの母親と会ってからなら無事許可をもらうことができるようになる。ディアリは、あんなに好きだった母親のことを思い出すことができるのだろうか……。死者の国を出たら、レーテーの河へと向かう。

クリアプロセス

死者の国へ
↓
プラトンとディアリがけんかする
↓
ディアリがパーティーを離脱
↓
ディアリの母親に会う
↓
ディアリがパーティーに復帰する
↓
レーテーの河へ
↓
アールモア先生の言葉を思い出す

武器屋：ヒッサーの武器屋
腐敗の剣：6000D／冥府の剣：5000D／首切りの斧：5000D／冥府の槍：4000D／古代の弓：5000D／死者の杖：5000D／切り裂きの爪：5000D

防具屋：ミステリアス
冥府の鎧：5000D／冥府の盾：5000D

道具屋：シナンの店
金のネクタル：1255D／命のろうそく 3600D：雷神像：21000D／風神像：2400D／冥土の土産：4000D／炎柱の玉：8000D／冥府の花：10D

クリアプロセス

レーテーの河を渡る

↓

カローンと取り引きをする

↓

カローンと戦闘

↓

ディアリがパーテーを離脱する

↓

ハデス城へ

◉ギリシア神話より〜レーテーの河

日本でいう「三途の河」に近い役割として登場するのが、このレーテー河。別名を忘却の河といい、渡った者は記憶を失うことになる。

死せる者、全てが通る河

▷レーテーの河

ディアリとパリスの秘密

人が死んで、地上世界へ戻ろうとするとき、必ずここを渡らねばならないという。そこは、レーテー河。またの名を忘却の河という。渡ると前世の記憶が失われ、まったく新しい個人として地上世界に生まれ変わることができるという。レーテーの河を監視しているのはカローン。彼は河を渡ろうとする者すべてを監視し、記憶を失うことを徹底させる立場の者だ。

しかし、カローンも時には死者と取り引きし、記憶を持ったまま生まれ変わらせることがあるという。ただし、その者のもっとも大切なものと引き換えに。そして、それが「鍵」だった……

●アールモア先生は、なぜレーテーの河を知っていたのか？

9000年前の記憶の最後を覚えているだろうか。アールモア先生は、なによりも大切なこととして、レーテーの河の水を飲んではいけないといっていた。なぜそれを知っていたのか。それはいずれ…

↑先生の婚約者は生きていた？
←9000年前の先生の最後の言葉

◉パリスの正体が明らかになる！

詳細は実際にメッセージを読んで欲しい。詳しく書くことで物語の魅力を半減させてしまいたくはない。この場所のイベントで、ふたつの大きな謎が氷解する。パリスの正体に関してはすでに予想していたことと思うが、なぜ彼女が声を失わねばならなかったのか、そしてディアリがなぜ母親のことを忘れてしまっていたのか……それがここで明かされる。なお、ディアリとはここで別れることになる。彼女がピラミッドでいっていた「私にふさわしい場所」が見つかったのだ。

★BOSS DATA★

カローン

HP	3001	MP	1540

攻撃力	249	防御力	104	素早さ	428	知性	256
経験値	3540	FTB	99	お金	3204		

有効属性
聖、雷

カマ投げによる全員攻撃と水の流れによる金縛り状態が痛いが、冥界の魔物たちと戦ってきたならさほど怖くはない。

地上へ戻ることはできるのか!?

▷ハデス城

冥府の王ハデスとの会見

カローンを倒し、パリスの声を取り戻した3人は、次に冥界の王ハデスと会見するためにハデス城へと向かう。冥界を隅々まで歩き回っていたならば、落下地点からすぐの場所からも見えたハデス城。大きく回り道をして、やっとたどり着くことができたわけだ。

城とはいっても、基本的には神殿なのであまり広い建物ではない。城に入ってすぐに見える下へ降りる階段から城の裏手に出ることができるのだが、現在はそちらへは進めない。とにかくハデスと会見するしかないのだ。

裏手には、地上へ戻るための間欠泉がある。地上の穴からきた時はそれで戻る。

●ハデスの言い分は…

ヘラクレスは、地上に魔物が現れる原因をハデスの指揮によるものと考えていた。だが、そうではない。魔物が現れるのは、地下深く封印されていたパンドラの箱が開かれたせいなのだ。ハデスはそれを知っていた。だからこそ、ヘラクレスを浅はかと笑い、主人公たちを償いの地タルタロスに落としたのだ。

←ヘラクレスの言い分は間違っているらしい

←神殿の像と同じく、普段は足元しか見えないハデス。ハデスが話す時だけ、画面がスクロールして顔が表示されるようになるのだ

クリアプロセス

ハデスの会話を盗み聞きする

↓

ハデスに会う

↓

タルタロスに落とされる

願いは通じず!
そしてタルタロスへ

城の2階に上がり、さらに階段を登ろうとすると、プラトンが立ち止まる。上の階から話し声が聞こえてくるのだ。話し声の主は、冥王ハデスと、ヘラクレスのふたりだった。

ふたりの会話を下で聞いていた3人は、ハデスに気づかれハデスの前に運ばれる。プラトンがハデスに地上へ戻りたいと頼み、ヘラクレスもそうして欲しいといってくれるのだが、ハデスは首をたてには振ってくれない。それどころか、3人を世界の秩序を乱した罪人としてタルタロスに落とすのだった…。

落とす間際、冥界の王はいった。人間を滅ぼすものは魔物だけとは限らぬと。では何者が人間を滅ぼすのか。パリスはその答えを知っているようだが…

ギリシア神話より〜冥界の王ハデス

名前には、「目にみえぬ者」という意味がある。ゼウスやポセイドンの兄で、デメーテルの娘であるペルセポネを妻としている。地底世界の神として知られ、地獄の閻魔大王と比較される場合も多いが、ギリシア神話では収穫をもたらす地の神としてデメーテル同様に考えられることもある。ハデスの別名プルートー(冥王星)は、「富めるもの」という意味からきている。もっとも、ハデスの活躍神話はほとんどない。生きてる人間とは無縁と考えられていたのだ。

↑前作ではハデスとも戦うことになっていたが、今回は会話するだけ。ただし試練はあるのだが

タルタロス外

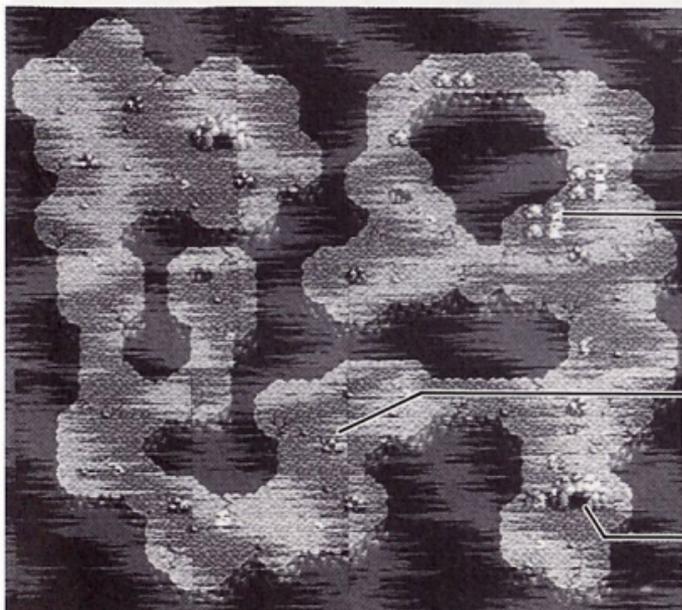
宝箱数	0個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）：
（外）クエスシーラ／ラウム
（内）キメラ／ラウム／マッドビースト
マッドスライム／ジャブルバルーン／ネオキメラ（錆びた盾）

驚くべき真実が今明らかに！

落とされてしまったものはしかたがない。とりあえず近くに見える洞窟に入ると、プラトンが休もうという。休憩をとると、パリスが自分のことを話し始める。彼女は、カローンとの話で明らかになったように、何度死んでもレーテーの水を飲まず、エピファーの心で生まれ変わり続けてきていたのだ。

彼女がなぜそうし続けてきたのか、その理由が語られるが、それは自分の手で聞いて欲しい。

さて、タルタロスからなんとか脱出しなければならない。そのためには、どうやらさらに地下へと降りる必要があるようだ。タルタロスの住人たちに話を聞き、大穴から飛び降りよう。すると、タルタロスの地下迷宮に入ることができる。

クリアプロセス

エピファーの姉から話をきく
↓
アルゴーから手紙をもらう
↓
タルタロスの泉へ

●悲しき運命の姉妹

エピファー

9000年前のあの日、エピファーは死んだはずの姉と再会した。そして地震に巻き込まれた。

エピファーの姉

婚約者だったアールモアに救われた彼女は、すでに普通の人間ではなかった。そして、彼女はアールモアにレーテーの河やカローンのことを話した。自然の秩序を乱した罪を償う彼女は、祖国崩壊も自分のせいだと考える。

罪を償うために働く人々。もっとも、タルタロスを埋め尽くすことなど不可能だろうが……。無限に働かなければならない。それが、ここに落ちた者の罪の償いなのだ。

ここに立つ老人は、話に聞いていた伝説に出てくるアルゴーその人だった。彼の話を聞くと、子孫たちに手紙を渡して欲しいと頼まれる。ネアポリスに住む子孫たちに……

ここでは、タルタロスで働くものたちが休んでいる。ここにいる魂たちも、エピファーの姉と同じように、神を怒らせるような罪を犯したものなのだろうか……

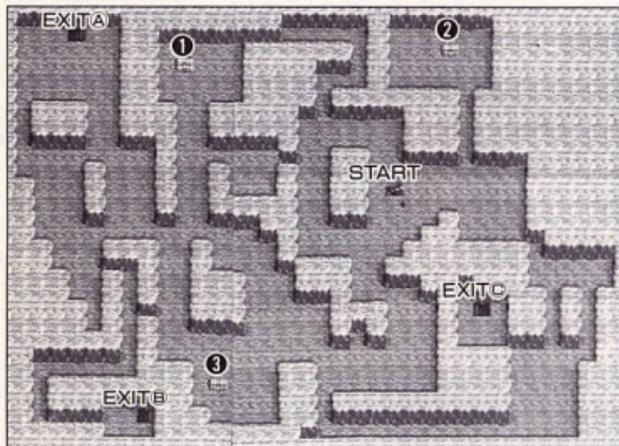
タルタロス

宝箱数	17個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）：クエスシーラ／キメラ／ラウム／マッドビースト／マッドスライム／ジャンプルバルーン／ネオキメラ（さびたたて）／　他

クリアプロセス

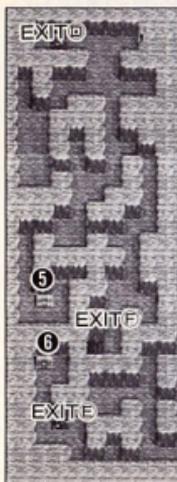
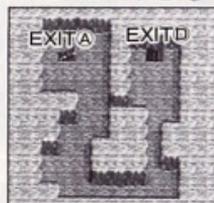
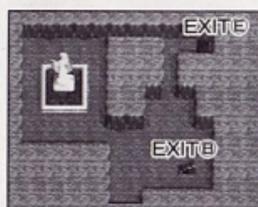
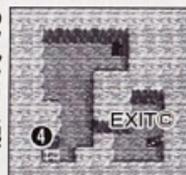
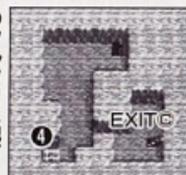
タルタロス最下部を目指す
↓
地上へ戻る

最も深い…しかし、最も空に近い場所

タルタロス地下の迷宮は、最初周りがまったく見えない状態になっている。歩き回れば、その部分だけもやが晴れるように見えるようになる。階段の位置や宝箱は歩かないでも見えるのだが、遠方にある場合はどこにあるのかまったく見当がつかない。とにかく歩き回ってみるしかないのだ。階段を見つけてもすぐには降りず、他に進めるところはないか探そう。あちこちにある宝箱には、けっこう強力な装備などが入っている。

いったん見えるようになっても、脱出してしまったらまた元通りになってしまうので注意!

●タルタロス-1F

宝箱　①日照りの鏡／②太陽石／③炎の石

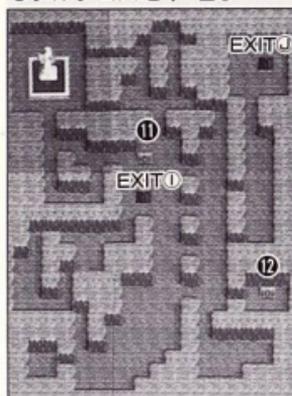
●タルタロス地下-B2

●タルタロス地下-B1Ⓐ

宝箱
⑤ネバネバの種／⑥丸い種／⑦ネバネバの種／⑧らいぶ石

●タルタロス地下-B1Ⓑ

●タルタロス地下-B1Ⓒ

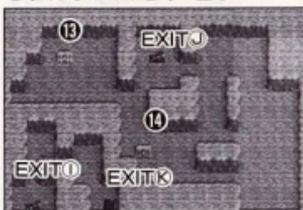
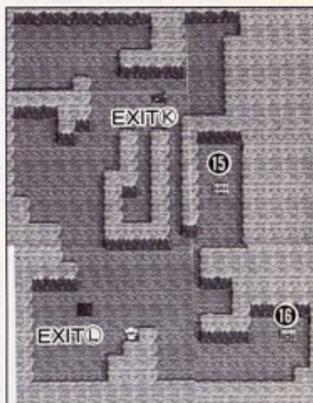
宝箱
④命のろうそく

●タルタロス地下-B3

宝箱
⑨冥土の土産

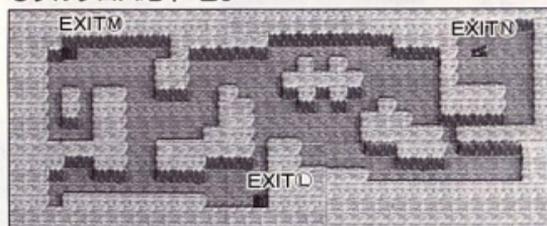
すべての宝箱を開けてまわるには、かなりの時間がかかるだろう。それでもその価値はある！

宝箱 ⑩死者の仮面

●タルタロス地下-B4

●タルタロス地下-B5

●タルタロス地下-B6

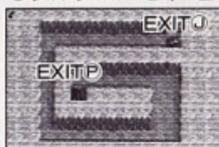
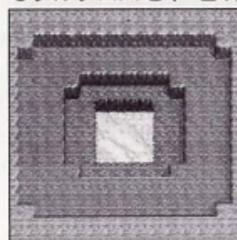
宝箱 ⑪笑う盾／⑫炎の鎧／⑬炎の鎧／⑭炎の剣

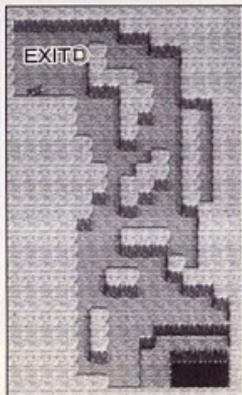
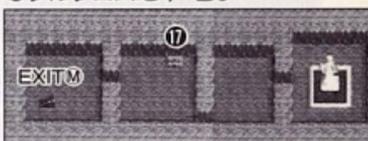
●タルタロス地下-B7

●タルタロス地下-B8

●タルタロス地下-B9

宝箱 ⑰炎の弓

●タルタロス地下-B10

●タルタロス地下-B11

●タルタロス地下-B13

ここがタルタロス地下の最深部
大きな穴に飛び込んでみよう！

●タルタロス地下-B12

そして…地上へ

冥界の王ハデスに落とされたタルタロスの迷宮を抜けると、主人公たちは地上に向かってものすごいスピードで落ちてゆく。落ちてゆくその先は……懐かしい地上世界だった！　見覚えのある景色に、思わずほっと息が漏れる。

タルタロスでの出来事をしっかりと胸にしまい、まずは気になる戦争の行方を確かめに行きたい。アテネはどうなったのだろうか？　そして、プラトンの息子たちは……⁉

落ちてみると、そこはオリンポス山のふもとだった

アテネ北部

出現する魔物（落とすアイテム）：フーガ（回復薬、真紅の斧、風のマント）／フーバ（回復薬、真紅のマント、風のマント）／コカトリス／ガブル／ダークブロス（錆びのかたまり、錆びた兜）／毒飛びネコ（毒消し草、赤いネクタル）／オークブロス／ノトス／ボレアース他

落ちた先はアテネ北部 スタルの村

ここに見覚えはあるだろうか。アテネから北。オリンポス山を左に迂回した先にあった小さな家の建っている場所だ。前にここにきたときは、ここにはなにもなく、なんのためにあるのだろうと思ったことと思うが、ここに落ちてくるためにあったのだ。そう考えてみれば、ここに家を建てた男のセリフにも少しは納得できるはず。もっとも、相変わらず男は家族に人気がないようだが。

←まるで、前作における「神が落ちてくる村」のような役割を持っているのが、このスタルなのだ。もっとも、それ以外はやはりなにもない

アールモアの目的は何？

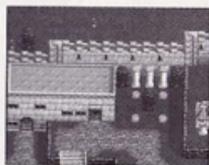
連れ去られた人々はみな男たち。それも、戦いで役に立ちそうな屈強な男が多い。それが多人数ということになると、まるで軍隊でも作ろうとしているかのように思えてくる。しかし、なぜアールモア先生に軍隊が必要なのだろうか…。その謎は、まだここでは明らかにならない。

クリアプロセス

アテネへ行き子供王に会う

↓

悲しみの山へ

そして…誰もいなくなった!?

↑高度な文明レベルを持ち賑わっていた町も寂しくなっている

アテネへ戻ってみると、驚くべきことに、店などに入っても誰もいない。何人か人の姿は残っているのだが、大幅に減っている。特に、男性がいない。いったいどうしたのかと聞いて回ってみると、どうもアールモア先生が絡んでいるらしい。なんでも、先生がみんなを連れてどこかへいってしまったのだという。

逆に、前は誰もいなかった家に、店と宿屋ができている。前にこの町で売っていた品物よりも品揃えがよくなっているので、まずは休んで装備を整えるようにしよう。その後は、アールモア先生の後を追って進むことになる。

ヘーラー神殿

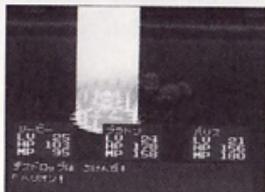
非常に攻撃的な呪文の多い神殿だ。ここで覚えることのできる呪文はみな戦いで非常に高い効果を発揮する。絶対に覚えておくべし。

巫女	カーム 斧LV 1

ヘーラー神殿で覚えられる魔法

ヘリオン
ワンモア
オプシス
デスキス

全能の神ゼウスの妻が、ヘーラーである。また、ヘラクレスの名前の意味である「ヘラの栄光」とは、ゼウスが人間の女に生ませたヘラクレスを妻の嫉妬から守るという意味で、妻の名前を入れたのだといわれている。

すさまじい嫉妬のエピソードの多いヘーラーらしく、ここで覚えられる魔法はなかなか陰険なものが多い。しかし、役立つのは確かなのだ。

↑ここから先の敵はかなり強くなる。魔法も有効に使わないときついぞ

悲しみの山

宝箱数	2個	乗り移りキャラ数	2人

出現する魔物(落とすアイテム)．ミノスレッガー／レムミュクス／ムーガット／ダークプロス(錆びのかたまり、錆びた兜)／オークプロス（大地、炎、サンゴ、風石）他

サンドリアの手前にはまたも難所が！

滝の美しい山だが、敵の攻撃は激しい。今までの敵に比べると、防御力も高くなっているので、攻撃力の高い武器は必須だ。ダメージの与えにくい爪の特技のキャラクターの成長は後回しにし、斧や剣のキャラクターに乗り移って戦いを有利に進めたい。水の中も進みながら上に登るが、橋を渡ってしまえば早道となる。段差の上に置いてある気になる宝箱は、右方向に落ちようとしても取りには行けない。下方向に落ちてみれば、うまく段差の小さいところに乗ることができるはずだ。宝箱を取ってから、ボスとの戦闘に臨みたいところ。

●悲しみの山

クリアプロセス

ボス"苦しみ"と戦闘

↓

サンドリアへ

この山で特に多く出てくる敵は、オークプロス。頻繁に、しかも仲間を2〜3匹連れているので、何度か攻撃を受けてから倒すことになってしまうのも仕方がない。ＭＰ消費を気にしなければ、集団に効果を発揮する攻撃呪文を使いたいところだが、すぐにボスとの戦いをひかえているので、なるべくならＭＰを温存しておきたい。

もっとも、ダンジョンとしては非常に単純な構造で、歩き回る場所も少ないし、ボスを倒せば終わる。サンドリアへの道を急ぎたい。

橋に立ちふさがる敵"苦しみ"

山の出口も近くなったところ、橋に立ちはだかっているのがここのボスキャラ"苦しみ"だ。もちろん、倒さなければこの山を抜けることはできない。もっとも、タルタロスを抜けてきた今なら、そう苦労することもなさそうだ。

宝箱　①幸運の指輪　②2130D

★BOSS DATA★

苦しみ

HP	4231	MP	54

攻撃力	271	防御力	190	素早さ	363	知性	315
経験値	3850	FTB	99	お金	3288		

有効属性
水

"苦しみ"にはアクア系の魔法が有効だ。ディアリにも習得させておかないとプラトンにかかる負担が大きくなってしまう。

サンドリア

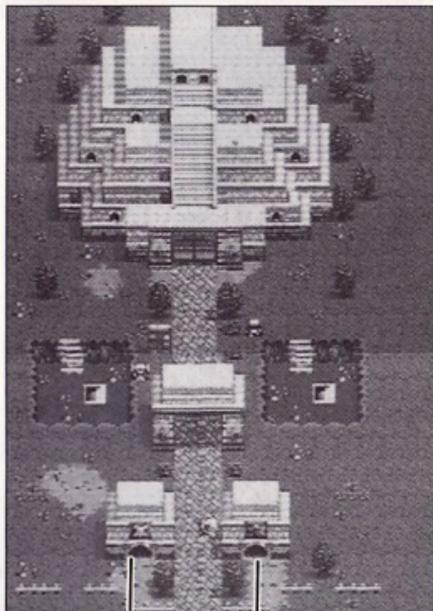
武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	×	×	○	×	○	4人

マケドニア地方の小国。ギリシアやトランティアと比べると、文明の水準はやや低めのようだ。この町の大部分は地下に造られた居住空間にある。

クリアプロセス

アールモアを追ってトロイへ!

悲しみの山を抜けると、そこは東方のマケドニア国である。山からさらに東の方へ進むと見えてくるのが、このサンドリア。マケドニア国の首都だ。

小さな町ながら王宮もある。王を訪ねてみると、トランティア王アールモアがこの国にあらわれ、永遠の命と引き換えに兵士を貸して欲しいといわれたという。その兵士を連れてアテナへ行くと、今度は大勢のギリシア人を連れて戻り、さらにマケドニア国民をも連れ去ろうとした。彼は、怪しげな魅力で人々を魅きつけ、マケドニアの働き盛りの男たちをほとんど連れていってしまったという……。先生はなぜそんなに人手を集めているのだろうか……

←マケドニア王も、不死の魅力には抗しがたかったようだ。それが原因で……

防具屋:ドラマティック

豪華な鎧:10000D／風の盾:11000D
飾り兜:10000D／風のマント:10000D

武器屋:ヤータの武器屋

炎の鞭:10500D／風の剣:9000D
真紅の斧:10000D／狂気の槍:10000D／偉大な弓:／11000D

強力な敵キャラクターがどんどんあらわれる

サンドリア南

出現する魔物(落とすアイテム):ハルピュイア／カブル／デル・ゾルジア(雨乞いの枝、日照りの鏡、祈りの竪琴、白いネクタル)／バーンイーグル／アウラネ(丸、四角、ドゲトゲ、ネバネバの種)／ダークブロス(錆びのかたまり、錆びた兜)他

ひたすら南へ!

アテネとマケドニアの民を連れたアールモア先生は、南のトロイに向かったという。トロイまでの道は長く、しかもこの地域に出現する敵には、時に信じられない程のダメージを食らってしまうこともあるのだ。トロイの町へ向かう以外はほかに寄り道をすべき点もないので、可能な限り急ごう。左側の海岸線にそうようにして進んでいけば、トロイを見つけることができるはず。なお、さらに南にある土地は、崖にはばまれてまだ進むことができない。歩き回ってマップを広げるのはいいが、無理はしないようにしよう。

この魔物に注意!

バーンイーグルは、その名の通りバーンの魔法を使ってくる敵キャラクター。通常の攻撃力やなどは大したことないが、バーンを使われると痛い。

うっそうとした森が大部分を覆う半島

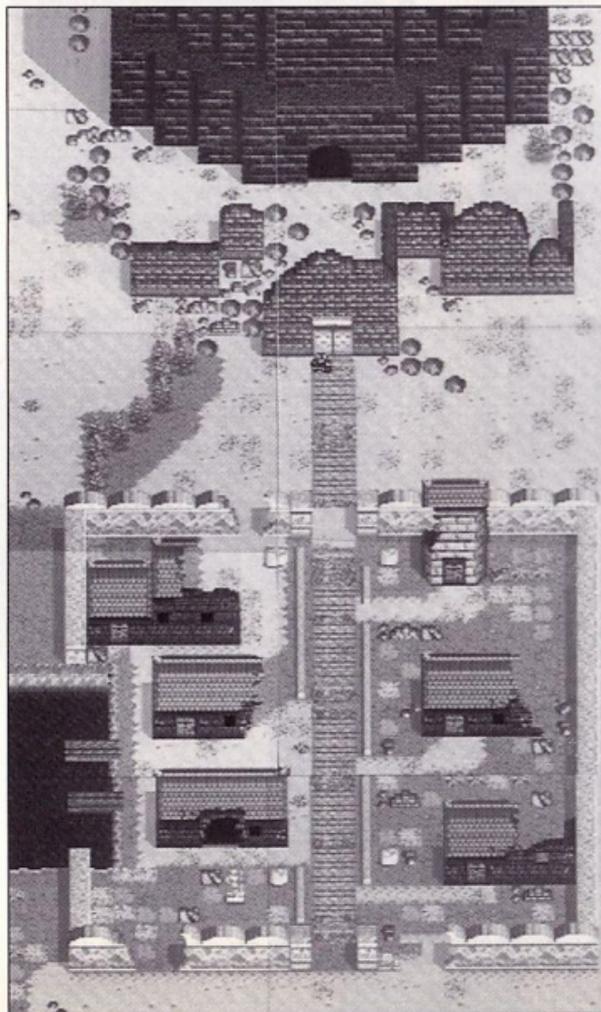
トロイ周辺

出現する魔物（落とすアイテム）：アクアシーラ／レイナシア／ギガンティア（大地、サンゴ、太陽、神秘石）アウラネ（丸、四角、ドゲトゲ、ネバネバの種）／バーンシーラ／バーンイーグル／ミノサウルス／ハルピュイア他

トロイ

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	×	○	8人

すでに廃墟と化しているトロイは、ギリシアと敵対していた大国トロイアの首都である。アールモア先生に率いられた軍隊により潰滅的打撃を受けた。

ついにアールモア先生と会う！…しかし様子が…

町を抜けて王宮があったらしい場所まで行くと、そこにはひとりの男が待っていた。彼は、アールモアだと名乗ると、追わないでくれといい、そうかと思えば救ってくれといったりと、どこか様子がおかしいまま塔の中へ消えてしまった。トロイを攻めたり塔を造ったり。なにを考えているのだろう。

武器屋：無敵

大蛇のムチ：14000D／悲しみの剣：14000D／クラーケンの爪：12000D／真紅の斧：10000D

防具屋：ハチャメチャ

安らぎの鎧：16000D／豪華な鎧：10000D／飾り兜：10000D

道具屋：崩壊の店

白いネクタル：355D／赤いネクタル：55D／青いネクタル：555D／金のネクタル：1255D／命のろうそく：3600D／夜のとばり：200D 知識のカンテラ：200D

イベント トロイの塔〜アテネ〜ネアポリス

①やっぱりアールモア先生だった!!　…しかし…

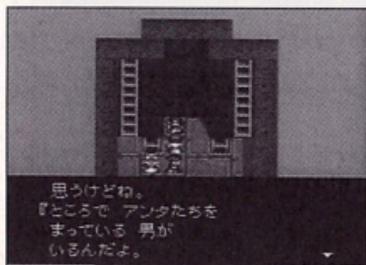
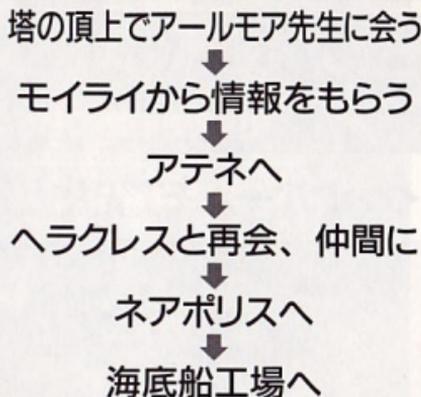
塔の最上階まで登ってゆくと、そこにはふたたびアールモア先生が待っていた。だが、どうも様子がおかしい……。時折見せる表情は確かに先生のものなのだが、ふと表情ががらりと変わると、無気味な笑い声を上げたりするのだ。

先生は、復讐をするのだといっていた。愛する者……エピファーのお姉さんを失ったことに対して、アトランティスが沈んでしまったことに対して、そして永遠の命の研究がうまくいかないことに対して。それらを奪った神々に対して復讐するのだ、と。　先生の表情の変化が激しくなる。そして最後に、先生は無気味な笑い声を残して消えてしまった……その直前に、一瞬あらわれたいつもの先生は、助けてといっていたのに…。いったい先生はどうしてしまったのだろうか。どうやら先生であることは間違いないようなのだが、なぜあのように変わってしまったのかがわからない……

②ヘラクレスと再び合流　彼の目的はいったい…?

塔を降りようとすると、すぐ下の階にモイライがあらわれていた。彼女は、冥界へ行ったりして連絡が取れなかったことを心配していたようだ。そんなモイライがやってきたのは、３人を待つ者がアテネの宿屋の前にいるから会いに行ってやれという伝言だった。そう、待っている人物とは、前に喧嘩別れのような形で別れたままになっているヘラクレスのことだ。ハデス城でも会ったが、ロクに話せぬままにタルタロスに落とされてしまった。すぐアテネへ行こう。

クリアプロセス

塔の頂上でアールモア先生に会う
↓
モイライから情報をもらう
↓
アテネへ
↓
ヘラクレスと再会、仲間に
↓
ネアポリスへ
↓
海底船工場へ

③神々からの贈り物——

アテネでヘラクレスと再会すると、酒場へ移動して今までヘラクレスがなにをしていたのかを聞かされる。彼は、ハデスの元から去った後、パンドラの箱について調べていた。

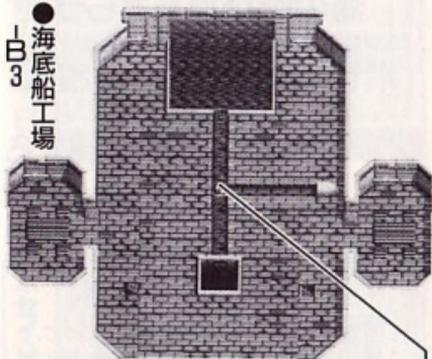
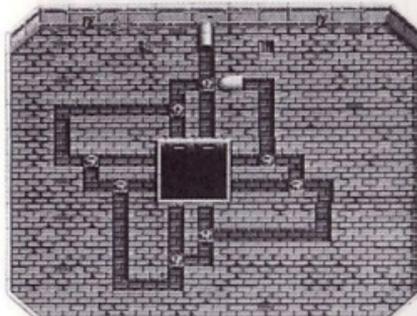
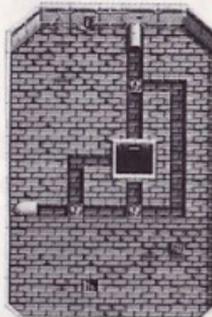
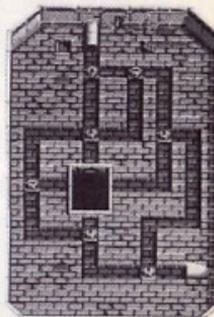
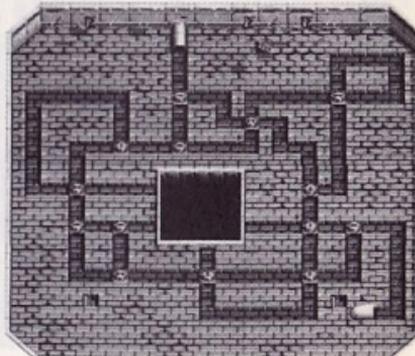
大昔の話だ。ヘラクレスは説明する。自ら努力せず、ただ安楽ばかりをむさぼるように要求する人間たちにごうをにやした神は、災いのもとを集めて箱に詰め込み、それを人間に贈った。人間は、神の注意を聞かずに、興味から箱を開いてしまった。人間は、不幸というものを知らなかったため、どん底の生活に落ちてしまった。ゼウスがふたたび災いたちを箱に戻さなければ、人間はひとりも生き残ってはいなかっただろう。そして、再び災いの詰められた箱は、地の底に埋められたのだ。平和な時は流れ、人間たちが増える。いつしか、箱の埋められた上にも人間の国が造られた。その名は、アトランティス……。そう、やはり、あの時アールモア先生が開けてしまった箱が、パンドラの箱だったのだ……

海底船工場

宝箱数	0個	乗り移りキャラ数	1人

出現する魔物（落とすアイテム）.
デスラット（大地、炎、サンゴ、風石）
機甲兵（錆びた盾）／悩める戦士（大地、炎、サンゴ、風石）／ヘル機甲兵（錆びた剣）／悩める巨人（ハデスの剣）他

海底船を求めて…

ヘラクレスと和解し、海底のアトランティスへ行くことにした。が、どうやって海に潜るかが問題だ。ヘラクレスの話によると、かつて海底を進む船を造った男がいたらしい。その男の子孫が、ネアポリスと呼ばれる地に住んでいるらしい……。ネアポリスという名前には聞き覚えがある。そう地の底の世界で伝言を頼まれた。その送り先がネアポリスだったはずだ。ヘラクレスのいっていた、海底を進む船を造った男というのが、あのアルゴーなのだ。手紙を渡したら、近くの洞窟の海底造船所へ向かおう。

●海底船工場−B3

このスイッチを押すと、水の流れを制御できる。下の階に流れるように切り替えよう！

●海底船工場−B 4

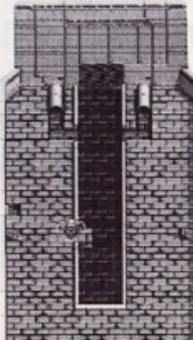
●海底船工場B−5

●海底船工場B−6

●海底船工場−B7

●海底船工場−B8

この魔物に注意！

悩める巨人は、ここに出てくる魔物の中でも最強の強さを持っている。強い武器を使えるキャラクターに乗り移っておかないと、なかなかダメージを与えられないぞ。

★BOSS DATA★

憎しみ

HP	4275	MP	2056

攻撃力	372	防御力	222	素早さ	364	知性	328
経験値	2250	FTP	99	お金	1450		

有効属性
冷、雷、光

特殊攻撃に怖れるべきものはない。弱点を地道に攻めていけば、多少時間がかかっても簡単に倒せるはずだ。

海底には海の支配者ポセイドンが！
海底

出現する魔物(落とすアイテム)：ソウルオルカ／刃くらげ／アンファリンクス／アジールくらげ／サコファリンクス／ディロクオルカ　他
※歩いている時のみ出現する。海底船に乗っている時は遭遇しない

ポセイドンの怒りにふれてしまった！

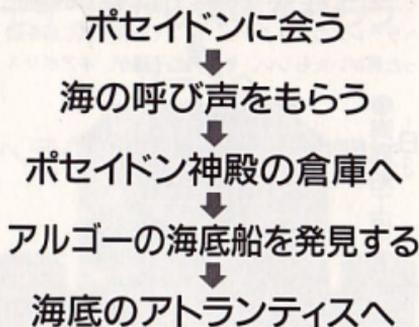
やっとの思いで手に入れたというのに、海底船はいきなりコントロールを失い、どこかへ流されてしまう。アルゴーから伝わった技術が未熟であったわけではなく、もっと巨大な力によって吸い寄せされたのだ。流れついた先は海の守り神、ポセイドンの神殿。彼は地上の神殿でまつられていた、あのポイセイドンそのままの姿で、神殿の奥に鎮座している。

海底船を使うことは、海を荒らすことになるらしい。その昔、アルゴーがタルタロスに落とされたのも彼の怒りにふれてしまったからなのだ。そして今主人公たちも、海底船を取り上げられてしまう。

←ポセイドンが海を守るように、ヘラクレスも人間を守ろうとしている。彼の熱意が伝わればわかってくれるのでは…と考えていたが、簡単に裏切られた

→魔物は海底でしか出現しないものばかり。海底船にを手に入れれば会うことはないが、一度くらいはお目にかかりたい

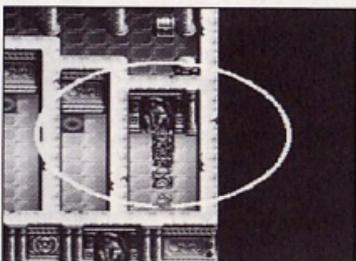
クリアプロセス

ポセイドンに会う
↓
海の呼び声をもらう
↓
ポセイドン神殿の倉庫へ
↓
アルゴーの海底船を発見する
↓
海底のアトランティスへ

アトランティスは遙かに

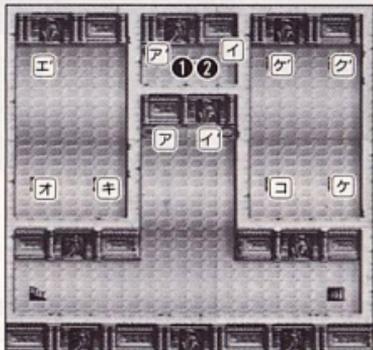
海の呼び声をもらったからといって、広い海底を歩くのでは、アトランティスはあまりにも遠い。それに海底船がなければ、地上に戻ることもできない。アトランティスを目前にして、とんでもないことに巻き込まれてしまったが、まずは海底船を探すしかない。そしてポセイドンに海底船を使う許可をもらえば、アトランティスへの道は開ける。

倉庫の中はワープゾーンだらけ

ポセイドン神殿の倉庫はさほど広くははく、マップを見る限りでは楽そうだ。しかし中はいじわるなワープゾーンだらけ。思った所へはなかなか行き着くことができず、実際には何倍もの広さにに感じる。何のチェックもせずにワープを繰り返していれば、すぐに自分が何階にいるのかすらわからなくなってしまう。

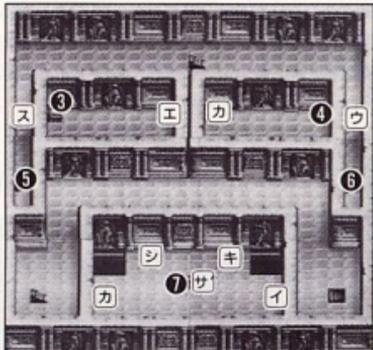
→ワープの行き先をチェックするのも当然だが、飛び降りでの着地地点も結構重要。このダンジョンはマップとにらめっこだ

ポセイドン倉庫

宝箱数	12個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）：グリフォン(グリフォンの爪)／アクアシーラ／タロス(雷武石、太陽石)／デスストーン／ライザシーラ

●ポセイドン神殿の倉庫−B1

宝箱 ①錆びた盾 ②サンゴの石

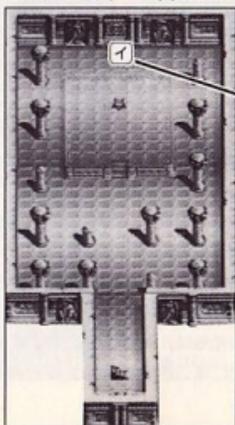
●ポセイドン神殿の倉庫−B 2

赤いワープゾーンと青いワープゾーンを交互に入らなければならない。先の先まで計算しないと、すぐに迷子になってしまう。

●ポセイドン神殿の倉庫−B3

宝箱 ③りりょくの盾／④サンゴの石／⑤祈りの竪琴／⑥金のネクタル／⑦赤のネクタル

●ポセイドン神殿の倉庫−B 4

宝箱 ⑧三つまたの矛／⑨天使の弓／⑩グリフォンの爪

●ポセイドン神殿の倉庫−B5

宝箱 ⑪ささやきの杖 ⑫メデューサの弓

●ポセイドン神殿の倉庫−B 6

これが、その昔ポセイドンを怒らせたアルゴーの船。手に入れようとするとポセイドンに呼び戻される

パンドラの箱へ至るまでのみちのり

▷海底のアトランティス～工事現場

～海底のアトランティス～

海底船を取り戻したら、やっと念願のアトランティスへ行くことができた。船を降りてアトランティスに入ると、さすがに町などは跡形も残っていない。なんとかして、体の入っているオリハルコンの箱のある場所までたどりつきたい。箱は、オリハルコン鉱山の奥にある、アールモア先生の研究室の近くにあったはず。それならば、と鉱山入り口へ向かってみるが、入り口は巨大な岩に塞がれていて入れない。

どうしようかと考えていたところ、ヘラクレスがアトラスの名前を出した。アトランティスを育ててくれた神、そして天を支えてくれている神の名だ。

クリアプロセス

オリハルコン鉱山の入口へ
↓
アールモア先生を追って工事現場へ
↓
アトラシアへ

●アトラスとトロイの塔

トロイの塔は、天にも届くような高さで建てられている。これを、アトラスの代わりに天を支える役目にすることなどできるのだろうか……

アトラスほどの力があれば、沈んだアトランティス自体を海上に引き上げることだってできるだろう。ただし、アトラスは天を支えている。その支えがなくなったら、天が落ちてきてしまう。代わりに支えになるようなものでもない限り……

～工事現場～

ヘラクレスのアドバイス通り、サーバを得るために働いた工事現場へとやってきた。すると、奥の方でたくさんの人の気配がする。いってみると、そこにいたのはなんとアールモア先生だった。しかも、いかつい格好の兵士たちを連れている。

やはり、先生の目的も同じだったようだ。アトラスに会うため、アトラス山へ向かおうとしていたのだが、ここまできて謎の女性たちの一団に進むのを邪魔されていたらしい。主人公たちが姿を見せると、先生たちはすぐに姿を消してしまった。

謎の女性たちと話していると、血相を変えた女の子が奥からあらわれた。道をふさいでいる女性のひとりに耳打ちすると、なにか大変なことが起こったらしく、全員洞窟の奥に消えてしまった。

果たしてなにが起こったのだろうか。どちらにせよ、アトラスと会うためにはここに入らなければならない。主人公たちは、洞窟の奥に足を踏みいれた。そして、その先には辺境地域が広がっていた。

やはりアールモア先生も来ていた

←先生は、トロイで会った時と同じく、かつての先生とは別人としか思えない表情だった。なにを考えているのだろう…

この娘たちは何者？

←彼女たちの服装を見てみると、巫女さんの姿に似ている。アトラスさまに関係あるのだろうか……

これまで入れなかった地域にやっと入れる

辺境地域

出現する魔物（落とすアイテム）：サスカット／ダークフッカー／ブリズシア（雨乞いの枝、日照りの鏡、祈りの竪琴、白いネクタル）／悩める男（ハデスの剣）／カリーン／ライザシーラ／ミストアラウネ／ゴーラス（大地、氷、雷武、太陽の石）／オーガン他

アトラシア

武器屋	防具屋	道具屋	園芸店	宿屋	神殿	ヘルメス	乗り移り
○	○	○	×	○	×	×	2人

人の寄り付かない場所にひっそりと住む人々の小さな街。その名はアトラシア。実は、アトランティスの生き残りたちの住む土地なのだ。

アトラスと共にひっそりと暮らす街

街と呼ぶには非常に狭く、建物も2軒しかない。しかも、一見しただけでは、崖の上に建っている建物へは行きようがない。実は、そこへは森の中の隠し通路を通らなければ行けないのだ。しかし、奥の家には道具屋があり、ネクタルなど貴重な品物が置かれている。入り口の植え込みのあたりから左に入り、障害物をよけながらぐるりと回って行ってみよう。戦闘中に気絶したときに、HPをまんたんに回復して戦線に復帰させることのできる「金のネクタル」は、お金に余裕があればできるだけ買っておこう。強いボスと戦う時にもこれがたくさんあればけっこう楽に戦えるぞ。

もう一軒の家には、無料で泊まることができるが、家の人からは、この地のことは忘れてくださいといわれてしまうのだ。また、この家にいる女性は乗り移ることができるし、奥にいる商人に話し掛ければ、武器や防具も買うことができる。アトラシア周辺の敵はとても強いし、装備はぜひとも整えておきたい。装備を整えて人々から話を聞いたら、ヘルメスさまに声をかけて、崖の下にある奥の洞窟に入ってみよう。すると、目の前に巨大なアトラス山があらわれる。この山を登っていけば、目的のアトラスさまに会うことができるはずだ。しかし、アールモア先生はどうしたのだろうか……

アトラス山に登る時の入り口。アトラス山にはここからしか入れないのだ。

この植え込みのところから左に進んでみると、隠し通路があるのだ。道具屋まで行ける。

武器屋：エイエンの武器屋

魔封剣：20000D／サンゴの斧：24000D／炎の槍：21000D／仕掛弓：21000D／ケルベロスの爪：26000D

防具屋：ミライの防具屋

漆黒の鎧：20000D／闇黒の盾：22000D／サンゴの盾：21500D／闇黒兜：15000D

道具屋：キセキの道具屋

金のネクタル：1250D／祈りの竪琴：5000D／雷神像：21000D／冥土の土産：4000D／火柱の玉：8000D／風神像：2400D／スカラベ：65D

アトランティスの父、アトラスとの会見が実現

▷アトラス山

ついにアトラス様がその目を開いたが…

頂上まで行くと、驚くべきことが起こる。アトラスの巫女のひとりが突然表情を変えたのだ。まるで、トロイで会って以来の先生のように。そう、先生も乗り移り能力を持っているのだ。さっき姿を消したと見せかけておいて、実は乗り移っていたというわけだ。先生は、なんとアトラスに乗り移ってアトランティスを持ち上げようと考えているのだ。

先生が乗り移りを実行したその時、アトラスが目を開いた。先生にのっとられかけながらも、それに抵抗しているのだ。アトラスは、自分の体を利用されないようにメデューサの首を使って石にしてくれと頼んでくる。ここはそれに従うしかない。

クリアプロセス

アトラス山の頂上へ
↓
アールモア先生がアトラスに乗り移る
↓
アトラスを石にするように命令される
↓
絹の手綱を手に入れる
↓
天界へ

←山道を飛び降りると、登ってるだけでは行けない場所にも行ける。そこには乗り移りキャラクターもいるぞ

→工事現場にいた女性たちは、アトラスさまの世話をする巫女さんたちだった。驚いたことに、彼女たちはアトランティス人の子孫

アトランティスの末裔たち

話などを聞いているうちに明らかになるのだが、アトラシアは、9000年前のあの時生き残ったアトランティス人たちが逃げ延びて造った村らしい。そう、住んでいる人間たちすべてがアトランティスの末裔たちだった。それで、アトラスの手助けをする巫女たちもいるのだ。再びゼウスの怒りを買わないために、こんな辺境の土地でひっそりと暮らしていた。それが、まさかこのようなことになってしまうとは…。先生の行動が信じられない。

天を支えるアトラス〜前作とのちがい

前作でのアトラス神の役割を覚えているならば、今回はまったく立場が逆になっていることに気づくはず。前作では、石になっていたアトラスを、三つの血を使って目覚めさせるのが目的だったのだ。もしかすると、今回のイベントが前作に続くなんていう伏線なのだろうか……。それにしても、アトラスの姿は今回見違えるほどきれいになっている。

→前作に比べ、ずいぶんと威厳の感じられるアトラス神。巨大な腕は蒼穹に吸い込まれている。天を支えているのだ

メデューサの首を求め、神々の王、ゼウスの元へ！

▷天界

クリアプロセス

メデューサの首を手に入れる

↓

ゼウスに会う

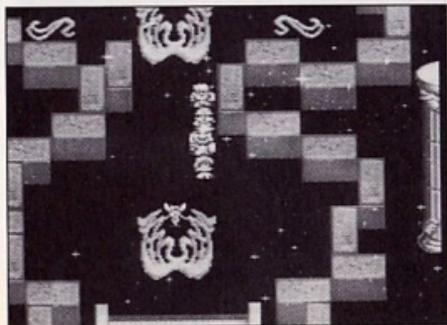
↓

地上に戻る

天界はどこにあるのか？

まるで夜空のような空間。これが天界なのだ。さすがに、神の住むこの場所には敵が出てこない。歩いていくと、妖精がいる。この妖精に話し掛けると、地上へ戻れるようになっているのだ。

そのまま歩いていくと、突然視界が代わり、天界の塔という場所に入ったことがわかる。ここが、目的のメデューサの首のある天界の塔なのだ。

なお、塔を出てみても、天界で他に行けるような場所はない。回復や記録を行う場合は、地上に戻ってするようにしよう。いってみれば、天界自体、この塔と合わせてひとつの迷宮のようになっているということだろう。神々の住む、天界の他の地域へは、行くことができない。

メデューサの首は天界の塔に

ポセイドンの言葉によると、天界へはペガサスを使わなければ行けないらしい。幸いなことに、アトラス山を出ると、アトラシアの女性が絹のたづなをくれた。これがあれば、いつでもペガサスを呼ぶことができる。

ペガサスに乗ると、ＡＢボタンで高度を調整することができる。Ａを押せば、押した分だけ上昇、Ｂだと逆に下降する。さて、ペガサスでいくら飛び回っても、天界はない。そう、天界とはもっともっと高くにあるのだ。Ａボタンをずっと押し続けよう。すると、やがて天界へとたどりつけるのだ。

天界を駆ける白馬ペガサス

前作に続いて登場したペガサスは、いろいろな作品に登場する想像上の生き物だ。普通の白馬に、美しい白い羽が２枚ついており、それで飛ぶことができるのだ。なお、飛行中はまったく敵が出てこない。

魔物は天界にまで住みついていた

天界の塔には敵も出てくる。しかし、なぜ神々の住む天界に魔物が出てくるのだろうか。メデューサの首の魔力によって生じたものとも考えられるが、逆にその首を守るために神によって呼び出されたものなのかもしれない。出てくる魔物も、地上では見ないものばかりだ。

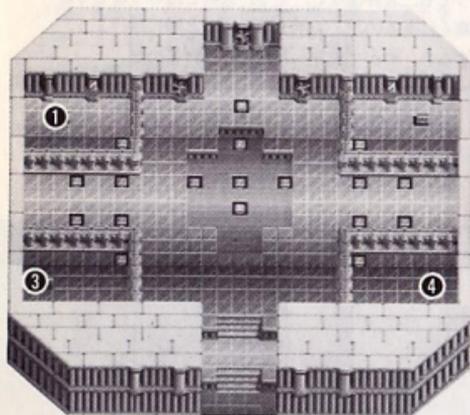
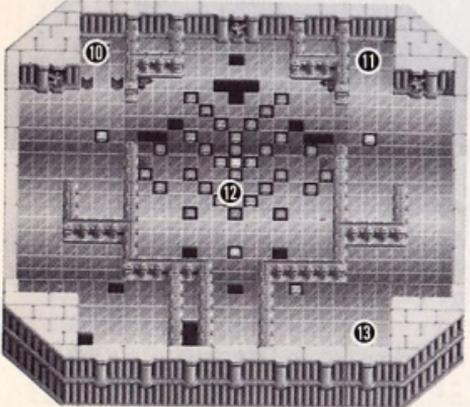
ともかく、メデューサの首は、この塔の最上階に厳重に保管されている。簡単にはそこにたどり着くことすらできないので、頭を使って進んで行こう。

天界の塔

宝箱数	18個	乗り移りキャラ数	0人

出現する魔物（落とすアイテム）：デスブロンズ／グリフォニア（グリフォンの爪）／天空の使い／スターダスト／クリスタルレイン／クラウドバイダー／デスシルバー（錆びた剣）他

メデューサの首は最上階に！

ペガサスで上昇し続けて行くと、いつの間にか天界に着いている。足元に流れ星が見え、戦いばかりを繰り返していた身にはうれしい、ほっとさせてくれる場所だ。しかし、天界の塔はピラミッドやポセイドン倉庫のような仕掛けが施されたダンジョンになっている。魔物もいるので、天界といえども安心してはいけないのだ。パズルとしての難易度はここが最も高く、しかも魔物が強い。メデューサの首を手に入れるにはかなりの体力が必要だ。

天界の塔の基本構造

①色が違うブロックは上の階への大ジャンプ

塔には階段がない。ジャンプ台に乗り、飛び上がって登る。色が違う台は大ジャンプができる。

②ジャンプの着地場所は進行方向の2歩先の地点

着地地点は、主人公が向いている方向へ2マス進んだ場所。これを計算にいれないと痛い目にあう。

③矢印の上に立つとその方向に吹き飛ばされる

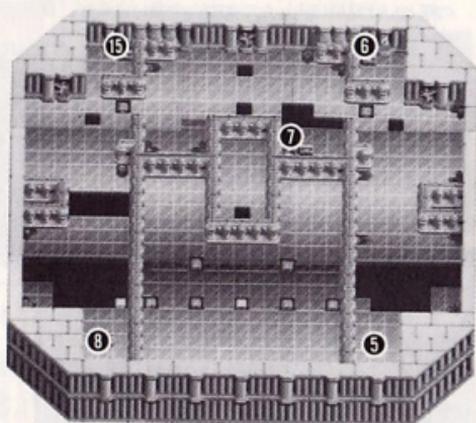
床に描かれた矢印の上に乗ると、何らかの力がはたらくようだ。これを利用しない手はない。

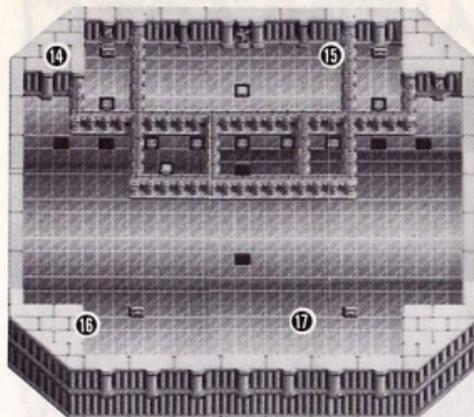
●天界の塔－1F

宝箱　①雷神像／②風神像／③雷武石／④風石

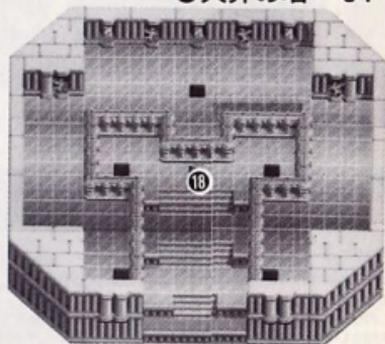
●天界の塔－2F

宝箱　⑤赤いネクタル／⑥青いネクタル／⑦鏡の盾／⑧女神の斧／⑨巨人の弓

●天界の塔－3F

宝箱　⑩日照りの鏡／⑪雨乞いの枝／⑫神秘石／⑬白いネクタル

●天界の塔ー4F

宝箱 ⑭巨人の剣／⑮大地の石／⑯太陽石／⑰氷石

宝箱 ⑱メデューサの首

●天界の塔ー5F

ついに神々の王ゼウスがその姿をあらわす！

メデューサの首を手に入た直後、突然現れるのは神々の王であり、ヘラクレスの父でもあるゼウスだ。プラトンが、パリスが、そしてヘラクレスがゼウスに世界を救うために力を貸してほしいと願う。だがゼウスは、この世界の行く末をじっくりと見守っていくつもりらしい。もし最悪の結果になってしまうようなら、すべてを最初からやり直すつもりで。

そして、ゼウスはこの世界の未来を主人公たちに託すという。お前たちの力で世界を救えというのだ。今の世界のすべてが無にかえってしまうのか、それとも新しい歴史が幕を開けるのかはこれからの主人公の活躍にかかっている。それにはまず、地上に戻り、天が落ちてしまうのを防がなければならない。

↑これが神々の王ゼウスの姿。その迫力はまさに神の名にふさわしい。協力してくれるわけではないが、興味深い話をしてくれる

←ゼウスは自分の力で救うよりも、人間たち自身にその未来を選択させようとしている。主人公たちは人類の代表なのだろうか？

人類にとっての希望とは？

まっさかさまになって落ちながら地上へ帰る時、ゼウスがプラトンに語りかけてくる。自分が世界を救うというあまりにも唐突な話に不安を感じているプラトンに対し、ゼウスはパンドラの箱の話をしてくれる。人類はパンドラの箱を開けたことによってその中にいた魔物たちに苦しめられてきたが、その底には“希望”が入っていることを信じていたというのだ。

主人公とプラトンの体が希望なのか、それとも他に何か入っているのか、それは誰にもわからない。

[海底アトランティス・廃坑へ入るまで]

↑ゼウスの圧倒せんばかりの威容。果たして、この全能の神の意志はどこにあるのだろうか。人類をいったん滅ぼして再生させるという考えも持っているらしいが……

→落下中の４人にも、ゼウスの声が届く。パンドラの箱に残された最後の「希望」とは、いったいなんなのだろうか……。それが本当に主人公たちのことなのだろうか……

ゼウス
『フフフ・・・。
ならば それが
希望・・・・・・。

①ゼウスとの会見

４人は、次の瞬間巨大な神殿の中にいた。眼前に立つ巨大な像は、明らかに最高神ゼウスをかたどったものだ。そして、像のように思えた巨大な人物が語り始める……

その人物――神々の王ゼウスは、地上での出来事をすべて見通していた。主人公たちがやってきたこともすべて知っていたのだ。そして、それが世界を救うことにつながるのだといった。

天界から地上へ向かって落ちながら、プラトンはゼウスに聞き返す。世界を救うなんて自信がない、と。本当にそんなことができるのだろうか。

……ゼウスの答えを聞きながら、主人公たちは地上へと戻った……

②アトラス石となる

地上に戻ったら、アトラスとの約束を果たすためにアトラス山へと向かおう。アトラシアから山に入り、螺旋状の山道を再び登る。そこには、まだアトラスが待っていた。メデューサの首も手に入れてきたし、他にどうすることもできない。約束通り、アトラスは石となった。これで、天が落ちるなどということはなくなった。しかし、これですべてが解決したのだろうか……。エピファーがもう一度アトランティスを見に行こうと提案し、そうすることに…

↑アトラスの巫女がメデューサの首を向けると、一瞬にしてアトラスは石と化した。これで天が落ちてくるようなことはなくなったはずだが……

③再びアトランティスへ

オリハルコン鉱山の入り口は、すっかり岩で塞がれてしまっている。どうにか、これを破って中に入ることはできないのだろうか……。考えていると、エピファーが、9000年前に壁を壊してアトランティスに侵入したのと同じ方法は使えないかと言い出す。あの時は、ゼウスの涙というものを使ったという。

まずは、そのゼウスの涙について調べにアテネへ行くことに……

→9000年前、ギリシアの軍隊は壁を破壊してアトランティスに攻め込んできたのだ

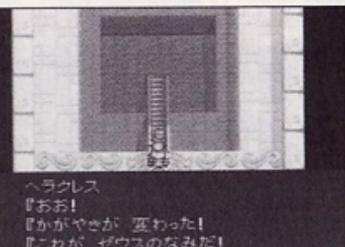
④アテネでオリハルコン入手

図書館で長老に聞いてみると、オリハルコンをゼウス神殿の泉に浸すことによって、ゼウスの涙が作られたという……。オリハルコンといえば、小さなものだが持っていた人がこの近くにいたはず……。そう、ギリシアの子供王を訪ねればいいのだ。

⑤ゼウス神殿で ゼウスの涙を入手する

果たしてどんなことをしたのか、エピファーは子供王からオリハルコンを受け取ってきた。

入手方法はともかく、これを持ってゼウス神殿へ行き、魔法を覚える時のようにそろそろと泉に入ってみよう。オリハルコンくずが変化し、ゼウスの涙となるのだ。

➡泉に入ってみると、オリハルコンの輝きが変化した。これでオリハルコン鉱山に入ることができる

⬅鉱山の入り口まで戻ってみると、ヘラクレスは前置きもなしにいきなりゼウスの涙を使って岩を吹き飛ばした

⑥岩を爆破する

ゼウスの涙は、非常に強い力を秘めた結晶体だ。もともとオリハルコンに秘められた力が、ゼウスの泉によって爆発力に置き換えられたものといえる。

４人は、ゼウスの涙を持ってまたもや海底アトランティスへ向かう。入り口につくと、ヘラクレスがゼウスの涙を使い、入り口をふさいでいた岩を吹き飛ばした。

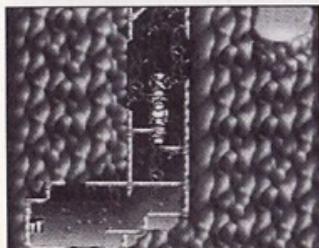
オリハルコン鉱山

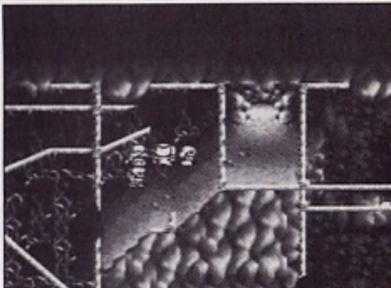
宝箱数	5個	乗り移りキャラ数	1人

出現する魔物（落とすアイテム）
ゴーラム（錆びた鎧）／ロードアーマー
キメラガロス（錆びた盾）／ネオニュクス
ブリスアウラネ／デスシルバー（錆びた剣）
ブラックミノス他

とうとうやってきた懐かしのオリハルコン鉱山

●すっかりさびれている

前にここを通った時から、9000年もの時間が流れているのだ。もちろん、内部は原形をとどめていない。海中に沈んだ時点で地形も大きく変わっている。昔は動いていたエレベーターは影も形もなくなっているし、壁面をおおいつくすようにツタが伸びている。壁は意外と平坦なので、上下移動はこのツタを利用するしかなさそうだ。かつての先生の研究室を目指せば、そこからオリハルコンの箱に出られるはずだ。地形が変化したため複雑でどこがどこにつながっているのかわからないが進んでみるしかない。

⬅すっかり様変わりしてしまった鉱山内部。今は単なる廃坑でしかない。しかし、このどこかに先生の研究室と、そしてオリハルコンでできたパンドラの箱があるはずなのだ……

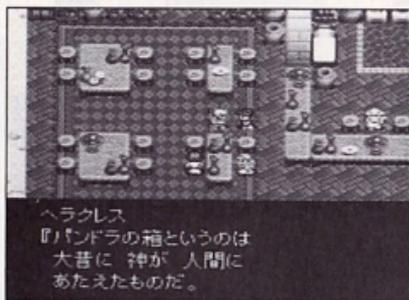
➡荒れ果てた構内は、どこになにがあるのかわかりにくい。出口などもわかりにくいぞ。この白い穴が出口だ

●最奥部までは長いぞ

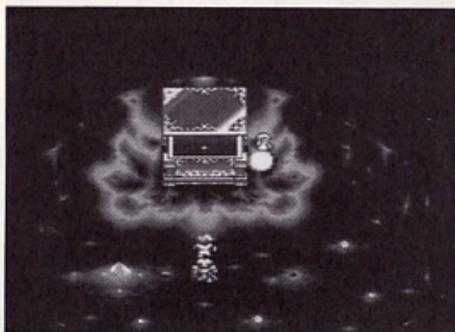
9000年前はそんな風に全然思わなかったのだが、歩いて移動してみると、この鉱山はとても広い。出現する敵もかなり強い魔物ばかりなので、MPが少なくなったら無理はせずに戻るようにしよう。そう、奥ではやはり戦いが待ち受けている。果たして、何が待ち受けているのか……。それは、自分の目で確かめて欲しい。そして、自分の体は取り戻すことができるのだろうか……!?

ヘラクレスの栄光とパンドラの箱

物語の根幹に深く関っている『パンドラの箱』
最後に、この『パンドラの箱』について考察してみたい
エンディングを迎える前に考えておきたいことなのだ……

●パンドラの箱とはそもそもなんなのか?

パンドラとは、ゼウスが作った人類の最初の女性の名である。パンドラは神々より渡された小さな小箱を持っており、それには人類に災いするすべての悪いことが入っている。パンドラは持ち前の好奇心からその小箱を開けてしまい、それ以来人類は永遠に苦しまなければならなくなったといわれている。パンドラは驚いてすぐに閉めたのだが、時すでに遅く、災いの種はまかれてしまったというわけだ。箱の中に唯一残っていたのは、ただひとつの善「希望」だともいわれている。

←ヘラクレスの言葉によると、パンドラの箱は地の底深くに封印されていたという。主人公たちは、偶然にもそれを発見してしまった

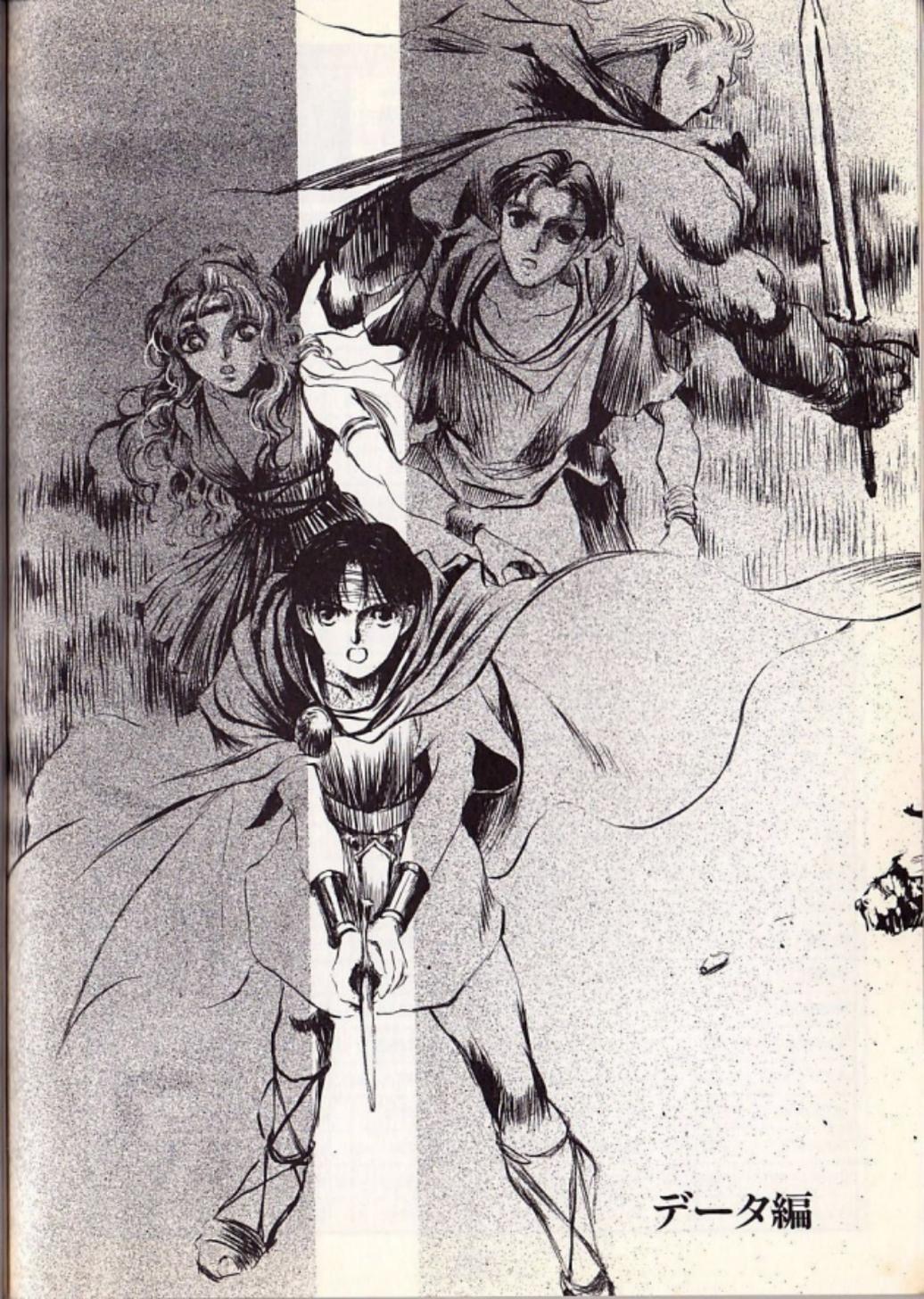
●アールモア先生が開けたときには何が起こったか

←あらゆる罪悪が飛び散ってゆき、そのうちのひとつがアールモア先生の体にとりついたように見える。これはいったいなにを意味するのか……

このゲームでは、パンドラの箱を開けたのはアールモア先生ということになる。思い起こしてみれば、彼がオリハルコンを求めていたのも、好奇心が強かったからではなかっただろうか。強すぎる好奇心は身を滅ぼすこともあるという。パンドラやアールモア先生の場合もそういえるのかもしれない。そして、それが神=ゼウスの怒りを買うことになった。アールモア先生が不死を研究していた時点で、すでに神は怒っていたのかもしれない……

●箱の底に最後に残ったものとは…

神話では、箱の中に「希望」が残ったといわれている。「希望」は、世界にちらばった災いを和らげるために、自らを外に出して欲しいと箱の中で叫んだという。

ゲームは、オリハルコンの箱に入っているはずの自分の体を探すことが目的になっている。もちろん、体を見つければ、それを取り戻すことができる。そうすれば、その体は箱から解き放たれるということになる。……「希望」は「災い」を和らげることができるのだろうか……⁉

←箱の中に残っていたものは……。そう、主人公とプラトンの体だった。最後に残った希望とは、彼らのことだったのだろうか?

データ編

DATAⅠ　魔物データ

表中の、「後列」の欄は戦闘中後列から攻撃してくるもの、「2回」は2回攻撃してくるもの、「躱し」は攻撃をかわす率の高いもの、「回復」は魔法やアイテムなど回復手段を持っているものに○が入っている。しかし、特に活用して欲しいのは、8つの属性の相性表だ。◎が一番効果が高く、×だと通用しない。

←倒した時にアイテムが得られる場合もある。表以外のものが出ることも……

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2回	躱し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
ギリシア兵	30	0	24	17	25	25	0	0	0				○	○○◎○△◎○○	薬草、短剣
兵隊長	112	0	30	48	120	22	0	0	0					△△△△◎△△△	
オルトス	15	0	16	10	20	14	0	0	0					○△◎○◎◎○◎	
ネメア	25	0	17	16	18	18	0	0	0					○△○○◎◎○◎	
鉱山アリ	8	3	6	5	19	9	0	0	0					◎◎◎◎◎◎◎◎	
ステュクス	8	3	12	4	26	18	0	0	0					◎○◎◎◎◎△◎	
フォノンラット	10	8	10	6	30	15	0	0	0					◎○○○○○○◎	
ダクトフッド	22	4	20	12	22	12	0	0	0					◎○◎◎◎◎◎◎	薬草
アルマジロ	32	6	16	30	38	18	12	8	20					○△△○○◎○○	
クモラ	18	6	14	19	48	18	12	12	14					◎◎△◎◎◎◎◎	
ティーノス	8	5	13	8	65	15	14	8	18					◎◎△◎◎◎◎◎	
ハイラット	16	9	21	10	57	27	14	12	30					◎◎△◎◎◎◎◎	
ぶんぶんバチ	10	7	16	22	71	21	15	10	28	○	○			◎◎△◎◎◎◎◎	
せいらん	15	5	0	42	1	0	34	0	30					××××××××	
デスクモラ	30	16	30	23	88	18	18	11	58					○○△○○○○○	
ヤマアラシ	22	5	25	20	45	15	24	9	38					○○△○○○○○	
人喰い草	28	5	15	24	25	45	16	8	46					△○△○○○○○	薬草
モルフォ	80	5	57	12	20	85	25	11	20					○×△◎◎◎△○	石(土雷)
オキュペイア	25	7	28	15	81	21	18	13	30					○○△○○○◎○	
ミーヤ	40	8	38	23	58	24	23	5	16			少		○○○○○○○◎	
飛び猫	32	6	21	18	90	38	18	15	22					○○△○○○○○	
歩行樹	42	10	56	35	55	75	32	11	14					○△○○○◎△○	
歩行樹の木	54	10	0	55	10	60	32	10	20					×△○○○◎△○	
ニュクス	73	7	42	1	75	41	23	13	22	○				◎○○○×○○○	
スプラット	90	12	76	21	32	66	30	21	32					○○○◎○◎○◎	錆びの塊他
ベブウッド	64	6	64	32	64	70	40	17	18					○△○○○◎△○	
ネオクモラ	32	9	35	28	67	27	20	17	20					○○△○○○○○	薬草
マッドドッグ	65	13	85	36	69	39	44	22	30			少		○○○○△○○○	
ディノライオン	60	12	95	64	66	36	54	25	42					○○○○△○○○	

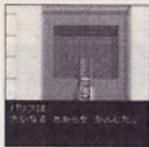
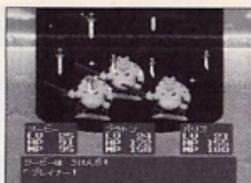
魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2回	躱し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
スカルドッグ	199	14	154	23	42	42	63	10	38					○○○◎○×○◎	
マンドラ男	160	18	40	57	10	34	38	18	84					××○○○△○○	
マンドラゴラ	30	15	49	40	1	30	34	25	5					××○○○△○◎	
血吸い鳥	20	12	40	29	150	36	20	17	14					◎○○○○○◎○	
デルポイ	115	9	60	158	1	47	53	0	74					△△△△△◎×△	
バスターラット	38	10	36	25	104	90	26	19	30			少		○○○○○○○○	
ネオミーヤ	50	10	97	65	180	30	40	12	56			少		○○○○○○○◎	
ミノサウラー	106	10	102	50	60	30	53	21	60					○○○○○○○○	
オーク	126	15	122	89	105	125	73	43	112			大		○○○○△○○○	錆びた盾
ダグウッド	150	8	126	85	172	64	70	35	90					××○○○◎○○	薬草
パラニュクス	135	16	108	2	188	60	53	35	38	○				◎○○××○◎○	
スミテウス	59	10	60	46	190	20	86	23	42					○○○○○◎○◎	
クリアラット	48	10	40	36	150	120	31	18	24			少		○○○○○○○○	
ソウルオルカ	440	38	310	134	114	114	378	41	570					△△○○◎××○	
魔法草	125	20	78	42	174	80	65	35	72					××△△△◎◎△	目覚めの花
デーロス	255	30	132	178	1	43	73	0	100					△△△△△◎×△	石(風土炎水)
タランチュラ	147	24	118	40	172	207	53	37	54			少		○○○◎◎◎◎◎	
クモラヒッター	100	22	62	62	486	106	56	45	56					○○○○○◎○○	
毒ガエル	90	18	98	32	484	174	48	37	68					○○○○○◎△○	毒消し草他
スプラットブロス	116	14	112	44	62	152	60	32	60					○○○◎○◎△◎	錆びの塊他
ミストモルフォ	122	16	105	32	338	138	77	0	64					○△○○○◎×◎	目覚めの花
ワースライム	150	16	130	55	198	138	118	0	120					○××◎○◎○◎	石(冷水)
ネオアルマジロ	100	20	112	104	90	40	85	46	55					○○○○◎◎○○	
センチピート	190	10	145	76	284	95	177	44	190			少		◎△◎◎△△◎△	毒消し草他
レイナシア	175	75	76	50	875	175	135	49	201	○				△△×△○△×△	雨乞いの枝他
黒の神官	140	1000	85	50	296	70	95	52	102					△△△△×△△△	錆びた盾
ドロップ	100	6	116	67	230	38	64	39	34					◎◎◎◎◎◎◎◎	石(土炎)
呪われし者	400	30	140	5	999	120	0	0	0			大		○○○○◎○○◎	祈りの竪琴
オークブロス	240	30	190	140	260	140	303	56	300			大		○○○○◎○○○	石(土炎水風)
ヘルクラブ	160	32	134	124	96	36	95	56	132					◎◎○◎○◎×◎	
ウォキナー	445	29	179	70	87	127	265	11	215					○○○○○○○○	石(冷水)
ディロクオルカ	470	28	312	166	84	84	370	21	220					△△△△◎××○	
クラーケン	600	20	280	80	120	70	380	21	1300					○○○◎◎○×○	クラーケン爪
闇の神官	196	1500	110	53	225	110	105	59	135					×△△△×△×△	石(雷光)

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2回	躱し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
ピロテース	185	1200	90	43	235	105	95	58	130					×△△△×△×△	回復薬
アエロス	140	28	122	22	520	114	140	55	170		○	大		◎×◎○○×◎△	
影の神官	290	100	124	74	284	124	320	79	220					××××××××	石(土炎)
ミルテース	255	100	116	62	284	118	274	75	290					××××××××	回復薬
子供神官	168	100	98	50	484	100	210	62	200					××××◎◎××	金白ネクタル
シーラ	340	100	160	52	252	82	163	66	173			少		△×◎○○×◎△	
ラミア	340	32	152	84	210	36	200	46	188					△×◎○◎×◎○	
コレクター	160	32	124	105	999	96	0	0	2666			大		△△△△○△△△	金の斧他
ネオドロップ	135	8	120	73	305	70	94	56	117					◎◎◎◎◎◎◎◎	石(土冷雷光)
ダーククリスタル	45	21	146	249	999	190	400	99	500					××××◎××△	石(土雷)
カオスウォキナー	180	41	186	129	123	123	395	41	315	○				○○○○◎◎○○	石(土炎)
ブルークリスタル	70	22	108	359	999	60	800	99	1000					×××××◎×△	石(冷水)
クラーケニア	654	40	292	50	120	120	380	41	1540		○			○○○○◎◎○○	クラーケン爪
クエスシーラ	220	200	229	134	134	178	450	69	240			少		△△△◎○○△×	
りょくらん	215	43	0	123	123	0	108	0	245					××××××××	錆びた剣
リーモス	244	8	144	10	10	116	224	52	199					○△◎○○×◎○	目覚めの花
コカトリス	270	8	154	35	35	114	310	54	260					○○◎○◎○○◎	
ボーノス	151	32	155	80	80	16	281	66	300		○			××○○◎○○◎	
甲虫	60	80	50	540	540	400	1111	0	2222					××××××××	石(土風炎聖)
じゃえん	125	40	152	76	76	20	189	55	360		○	大		◎◎◎◎◎◎◎◎	回復薬
スカルバード	210	40	176	50	50	120	170	35	278					◎◎○◎○×◎△	
骸骨使い	163	52	160	90	90	276	239	56	222	○				×××××××◎	種4種
デスオーメン	140	30	130	49	49	90	40	33	40					○○○○◎◎○◎	石(土雷)
邪骨兵	257	32	142	66	66	96	226	48	233					○○○◎○×○○	
デスマッド	260	30	154	67	67	90	310	48	450					○○○◎◎◎○○	
デスドロップ	190	10	138	46	46	120	176	50	207			少		○○○○◎◎◎◎	石(雷光)
動く石像	405	50	166	175	175	150	0	69	0					△×△△△△◎△	石(土風炎聖)
テンタクラー	185	47	134	64	64	115	235	36	175	○				○○○○○×◎○	毒消し草他
ハーマミノス	523	48	103	85	85	44	0	52	0					○×○◎○◎○◎	錆びた鎧
ドルーガ	260	50	134	100	100	20	184	44	281					○○◎○◎◎△○	
ルーニー	240	44	183	31	31	132	207	48	660		○	大		◎◎◎◎◎◎◎◎	回復薬
クルード	255	36	167	74	74	108	419	57	340					○○◎◎○△◎○	目覚めの花
ハンギングバード	201	44	125	50	50	102	208	48	266			大		◎×◎○◎×◎△	
ジバルーン	400	40	173	20	20	120	330	65	600		○			◎○○○◎◎○◎	

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2回	躱し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
モルフォブロス	320	42	179	26	26	126	324	69	630					○△○○○◎×○	目覚めの花
ボレアース	300	60	141	130	130	140	380	74	400	○				×○○○◎×◎○	
ノトス	320	72	141	130	130	150	340	74	580	○				×○○○◎◎×○	
エレボスバルーン	480	42	180	32	32	166	420	76	630		○			◎○○○○◎○◎	錆びの塊他
おうらん	210	42	0	181	181	126	390	0	730					○×○○○○○○	石(土炎)
古代鳥	160	8	120	39	39	196	126	38	157					◎○○○×◎△○	
ブラッドクレーン	240	48	126	20	20	144	222	56	263			大		◎×◎○◎×◎△	
ソフィー	295	39	145	103	103	137	245	69	285					△△○○○△◎○	
ミノスバード	210	42	194	101	101	126	418	67	630					○△×◎◎○○◎	
フーバ	350	70	198	145	145	170	530	86	1050	○				×○○○◎×◎○	真紅の斧他
フーガ	360	84	198	145	145	180	500	86	1260	○				×○○○◎◎×○	風のマント他
機甲兵	422	50	270	210	210	150	553	70	1450		○			△△○○◎△△◎	錆びた盾
毒飛び猫	222	1	205	50	50	4	220	59	720					◎◎◎◎◎◎◎◎	毒消し草他
ラウム	325	8	254	94	147	147	445	68	735					△△△◎○△×○	
トレロスパイド	202	8	168	63	526	126	305	67	330			少		◎◎◎◎◎◎◎◎	
レッドクリスタル	115	22	113	365	999	79	1200	99	1500					××××××◎△	石(土炎)
ヘル機甲兵	310	62	276	228	246	186	562	60	930		○			○○△○◎△△○	錆びた剣
悩める戦士	430	52	296	230	226	116	575	61	1680					△◎×○◎△△△	石(土炎水風)
アッツエルモ	925	104	178	5	192	292	429	1	915	○		少		×◎◎◎◎×◎◎	
バーンイーグル	455	15	170	41	174	134	410	35	870			大		◎○◎○○×◎○	
悩める巨人	325	55	318	239	265	165	585	62	825		○			○○○◎◎○○◎	ハデスの剣
アクアイーグル	213	36	168	30	138	68	126	41	190			大		◎○△○◎◎×○	
コウルエルモ	925	108	178	5	192	292	429	1	915	○		少		◎◎×◎◎◎◎×	
シビルエルモ	925	101	178	5	192	292	429	1	915	○		少		◎◎◎××◎◎◎	
悩める男	512	60	336	190	180	180	601	76	900					◎○○◎○○○◎	ハデスの剣
キメラ	350	70	191	70	200	110	455	13	850					×○◎◎◎××○	
グリフォン	340	88	368	224	264	164	564	14	1320			少		○○○○○○○○	グリフォン爪
呪いの使い	1320	102	112	7	999	200	0	0	0			大		○○○○◎○○◎	
デスラット	84	2000	175	28	792	200	94	0	360			大		◎◎◎◎◎◎◎◎	石(土炎水風)
ネオキメラ	360	90	75	160	250	120	479	68	1050					×○◎◎◎××○	錆びた盾
スタークリスタル	155	63	157	457	999	109	1600	99	1500					×◎×××××△	石(雷光)
サイクロプス	420	90	202	180	270	270	438	71	1350		○			◎◎◎◎◎◎◎◎	錆びた兜、塊
メタルアーマー	420	84	339	172	52	2	624	74	1260		○			△○○○◎○○◎	
ガブル	450	70	340	106	50	210	330	56	1090					○△◎○○◎○○	

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2回	躱し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
マッドビースト	378	60	170	53	180	380	405	3	900					××○◎○◎×◎	
マッドスライム	240	62	181	40	180	186	93	3	80					××○◎◎◎×◎	
タガーン	450	92	222	176	276	276	438	41	1380		○			◎◎◎◎◎◎◎◎	
ダークフッガー	233	72	156	48	216	116	423	49	480					◎○○○△◎○○	
ジャブルバルーン	510	82	192	57	246	266	462	50	1030		○			○○○◎○◎◎◎	
せきらん	420	84	0	264	1	0	660	0	1260					××××××××	石(土炎)
めいちょう	260	32	172	96	276	276	340	49	1380					◎△○○◎◎○○	
ムーガット	415	83	204	150	249	149	525	60	1245					○○△○◎◎○○	
ミノスレッガー	399	88	236	84	264	164	490	47	1320					○△◎○◎○◎○	
ファイクモラ	10	50	112	10	150	10	1	99	16					◎◎◎◎◎◎◎◎	石(土風炎聖)
ウォールクラブ	275	55	38	620	55	10	1255	2	825					△△△◎◎◎×△	石(土炎水風)
ネオヘルクラブ	330	86	165	262	128	118	347	58	390					×△△△△◎×△	
アウラネ	425	86	266	59	212	255	515	65	1275					××◎○○◎△△	種４種
ブリズシア	175	75	75	50	875	175	135	49	201	○				△△×△△○△○	雨乞いの枝他
サスカット	535	87	364	189	261	261	615	64	1305					○○△○◎◎○○	
オクタメニア	200	88	188	90	64	70	137	28	249					◎○△○○◎×○	
タロス	500	100	340	201	120	300	583	0	1500					×××◎○△◎×	石(雷光)
ハルピュイア	478	40	260	95	210	210	520	40	1050					○○◎○◎○○◎	
アクアシーラ	473	46	312	136	388	198	460	26	1440			少		○○◎○○◎×○	
ミスニュクス	435	93	153	1	279	90	255	20	318					◎○○○×○○○	
ギガンティア	650	90	388	220	80	270	430	36	1350					○△◎○○○○◎	石(土水光聖)
ペパール	317	80	176	132	240	40	389	8	896					◎○◎○◎◎△○	
ミノサウルス	680	84	277	191	166	166	500	39	1260					○×○◎◎◎○◎	
ミストアウラネ	390	98	326	64	294	294	570	30	1470					××◎○○◎△△	種４種
テンタメニア	490	98	192	64	294	294	390	8	1470					○○○○◎○×○	種４種
骨使い	390	78	111	27	999	264	245	61	370	○				○○○○○×○○	種４種
骨戦士	240	88	133	78	564	134	130	55	320			少		○○○○○×○○	
ダークブロス	498	120	278	180	200	100	480	55	1500					○○○◎◎○○○	錆びた兜，塊
ライザシーラ	450	110	328	174	380	200	579	33	1650			少		○◎○○×○○○	
デスストーン	500	120	386	260	160	360	594	0	1800					○×○○◎◎△○	石(土風炎聖)
ネオコレクター	240	80	156	152	999	164	0	0	3666		○	大		△△△△△△△△	ハデスの鎧他
カリーン	660	2	283	182	276	76	622	47	1380		○			○○◎○◎○○◎	
ナーガ	390	94	131	79	282	82	409	45	410					○○◎○○○◎○	
刃くらげ	430	106	256	1	318	118	310	7	590					△△△○◎××◎	

魔物の名前	HP	MP	攻撃	防御	素早	知性	経験	FTP	金額	後列	2回	解し	回復	風土冷聖雷炎水光	落とす物
アンファリンクス	580	116	388	110	148	148	360	8	740					△△△○◎××○	
アジールくらげ	510	106	256	1	312	118	310	7	590					△△△◎◎××◎	
サコファリンクス	600	104	338	122	142	142	370	8	710					△△△○◎××○	
ゴーラス	600	160	400	300	20	4	642	62	2400					○×△◎○○◎◎	石(土冷雷光)
ハイコレクター	380	76	310	180	900	228	0	0	4666		○	大		△△△△△△△△	ハデスの剣他
カリーン・オブル	620	4	284	225	312	112	648	45	1560		○		○	○○◎○◎○○◎	
ロードアーマー	500	160	388	201	70	80	727	50	2400		○		◎	△○○◎◎△△◎	
こくらん	350	90	0	245	1	0	1000	0	1350					××××××××	錆びた兜,塊
デスブロンズ	589	140	400	210	170	120	653	0	2100					△△△○◎◎×○	
アザック虫	90	180	132	540	999	640	780	0	2900			大		××××××××	石(土水光聖)
プリスアウラネ	510	162	396	84	486	346	710	48	2430					××○○○◎×△	
デル・ゾルジア	175	75	75	50	875	175	135	49	201	○				○△○△△×○×	雨乞いの枝他
ブラックミノス	550	130	400	225	390	260	733	43	1950					○○○◎○◎○○	
グリフォニア	520	124	322	134	372	272	672	38	1860			大		○○○○◎○○○	グリフォン爪
レムニュクス	415	7	256	16	289	199	455	9	2445	○				◎○○××◎○△	
天空の使い	450	160	394	10	280	180	692	8	2400	○				◎△◎△◎△◎△	
スターダスト	160	50	388	10	600	200	682	33	1500	○				×◎×××××◎	
クラウドバイター	440	168	404	16	204	200	692	10	2520	○				△◎△◎△◎△◎	
クリスタルレイン	185	50	396	10	700	220	682	44	2550	○				×◎×××◎××	
ネオニュクス	340	168	300	36	504	204	720	9	2520	○				◎○○××◎◎○	
オーガン	770	174	368	248	122	122	570	47	2610					△○○◎○○○○	
キメラガロス	800	50	328	120	553	153	746	28	2950					○○○◎○○○◎	錆びた盾
バーンシーラ	623	40	282	120	540	240	537	50	2700	○		少		○△○△○×◎△	
ゴーラム	740	188	404	276	64	4	777	64	2820		○			○××◎○○◎◎	錆びた鎧
デスシルバー	800	200	388	200	600	164	700	56	2500					○○△○◎◎○○	
カローン	3001	1540	249	104	428	256	3504	99	3204	○				△△△◎◎△△△	
復讐	3471	3942	460	230	223	354	0	0	0	○	○			○○○○○○○○	
無気力	677	0	127	56	6	76	230	99	630					○○○○○◎○△	
見栄　変身前	1124	75	141	80	549	85	0	0	0	○		少		△○◎○×◎◎×	
不信　変身前	458	0	0	97	15	176	0	99	0					○○○○○○○○	
恐怖	2371	4090	200	115	280	105	1504	99	2348	○				××○○○○×○	
憎しみ	2771	1084	360	288	364	328	2250	99	2780	○				××◎△○△×○	
苦しみ	4231	54	271	190	363	315	3571	99	3288	○				○○△○○×◎△	
過信	4589	1	350	187	265	240	100	99	100		○			◎◎◎◎◎◎◎◎	石(土風炎聖)

DATA II 魔法データ

ヘラクレスの栄光IVの場合、ごく一部のザコキャラとボス以外は、ほとんど魔法を使用しないでも勝てる。特殊コマンドが魔法の代わりになるし、武器防具にも魔法が封じ込められている。MPはなるべく使わずに戦おう。

←非常に堅い甲羅を持つ敵も、魔法を使えば一撃で倒せる。ブレイナーが強力!

●攻撃系
攻撃を与える範囲に気をつけて使おう。メガロは仲間にもダメージを与えるので要注意

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ 主	ブ	エ	デ	リ	ラ	LV	道具として使うと効果のある装備
クエス	光	光の束を落とす	敵1体	4	アレス		○		○	○		8	
クエイス	光	光の束を落とす	敵1体	8	アレス		○		○	○		17	
クエイサラー	光	光の束を落とす	敵1体	13	アレス		○		○	○		22	
アクア	水	水流によりダメージ	敵1列	6	ポセイドン		○		○	○		8	
アクアル	水	水流によりダメージ	敵1列	15	ポセイドン		○		○	○		13	
アクアルム	水	水流によりダメージ	敵1列	26	ポセイドン		○		○	○		22	サンゴの斧、三つまたの矛
バーン	炎	炎で焼き尽くす	敵全体	10	ビーナス		○		○	○		5	
バンガー	炎	炎で焼き尽くす	敵全体	19	ビーナス		○		○	○		10	炎の槍、炎の弓
バンガルム	炎	炎で焼き尽くす	敵全体	32	ビーナス		○		○	○		21	
ライザー	雷	雷を落とす	敵1体	5	ゼウス洞窟	○				○		8	
ライザル	雷	雷を落とす	敵1列	27	ゼウス洞窟	○				○		20	ゼウスの剣
ライザルム	雷	雷を落とす	敵全体	200	ゼウス	○				○		4	
ヘリオン	聖	聖なる光でダメージ	敵1体	14	ヘーラー	○			○	○	○	19	
ハイドロア	冷	冷気を浴びせる	敵1体	12	バッカス			○		○		26	
ランドン	土	土の力でダメージ	敵全体	16	アルテミス				○	○		23	ハデスの剣
ジェイク	風	風で敵を吹き飛ばす	敵全体	21	アテナ			○		○		19	風の剣、風の盾
ブレイナー	―	剣を振らせダメージ	敵全体	28	ヘパイトス	○				○		17	
メガロ	―	周囲を爆発させる	自分以外	18	ポセイドン	○				○		18	ハデスの盾

●攻撃補助系
ボス相手に使っても効き目がないものが多いので、実際にはあまり使うことがない

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ 主	ブ	エ	デ	リ	ラ	LV	道具として使うと効果のある装備
レムー	光	眠らせる	敵全体	3	ビーナス		○				○	4	
トレロ	水	混乱させる	敵全体	7	ビーナス		○				○	9	笑う盾
モルシーバ	土	魔法を封じる	敵1体	8	アポロン		○				○	9	魔封剣
ビ・インセク	―	虫に変える	敵全体	12	アルテミス	○						15	
カララ	―	ミス率を上げる	敵全体	6	バッカス			○			○	10	
トルメル	聖	動きを止める	自分以外	9	アテナ	○						19	
デ・ガルダー	冷	防御力を半分にする	敵1列	13	アルテミス			○			○	7	鉛の杖
エムトール	風	MPを吸い取る	敵1体	0	アポロン			○			○	6	理力の盾
エムオール	風	MPを吸い取る	敵全体	0	アポロン						○	11	理力の剣
エムキール	風	MPを全て放出させる	敵全体	16	アポロン	○						21	
ゴーヘル	炎	HPとMPを入れ替え	敵全体	18	アレス	○						19	
ダクー	風	毒に侵す	敵全体	20	アレス			○			○	2	ファラオの槍、鎧、盾
デスキス	風	一撃で倒す	敵1体	22	ヘーラー			○			○	21	メデューサの弓、ケルベロスの爪
ビ・ドラクマ	―	お金に変える	敵全体	18	アルテミス	○						14	豪華な杖

●防御系　補助系よりも使えるのはむしろこちらの方。ボス相手にはまずこれでパワーアップしよう

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ						LV	道具として使うと効果のある装備
						主	プ	エ	デ	リ	ラ		
スパラー	―	攻撃力を2倍にする	味方1人	34	アテナ			○			○	27	
ガルダー	―	防御力を2倍にする	味方1人	37	アテナ			○			○	28	
スピム	―	素早さを2倍にする	味方全体	6	アテナ			○			○	6	ゼウスの鎧、ヘルメスの帽子、風のマント
イント	―	知性を2倍にする	味方1人	22	アポロン		○	○			○	16	アテナの鎧、兜、マント、ゼウスの兜
ハイドープ	―	ステータスを2倍に	味方1人	28	ゼウス	○						28	
バリシード	―	魔法バリアを張る	味方1人	20	ヘパイトス	○						15	熱風の鎧、鏡の盾
ロックバイ	―	全ダメージを防ぐ	味方1人	5	ヘパイトス	○						18	
デフォール	―	魔法効果の増減を戻す	空間	3	アテナ	○				○		16	闇黒兜
リ・オーラ	―	攻撃魔法を防ぐ	味方1人	14	ポセイドン		○	○			○	35	
ワンモア	―	2回攻撃ができる	味方1人	6	ヘーラー			○			○	27	アルテミスの弓

●回復／治癒系　クノ・オールはかなり重宝なので、こくたんの杖は長い間使える。HP回復は躊躇せずに行おう

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ						LV	道具として使うと効果のある装備
						主	プ	エ	デ	リ	ラ		
イルメク	―	気絶を治す(HP半分)	味方1人	18	バッカス	○						16	
イルモア	―	気絶を治す(HP最大)	味方1人	28	バッカス			○			○	23	
パウ	―	HPを少し回復	味方1人	2	デメーテル	○	○		○			2	銀装備品、天使の弓、安らぎの杖
パウテス	―	HPを満タンにする	味方1人	8	デメーテル	○	○		○		○	12	
パウテスマ	―	HPを満タンにする	味方全体	30	デメーテル	○	○		○			25	
クノ・オール	―	健康状態にする	味方1人	2	ビーナス	○		○			○	3	こくたんの杖

●特殊系　使いどころのむずかしいものが多い。ボス相手の時にオプシスで攻撃力を増やすのは手

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ						LV	道具として使うと効果のある装備
						主	プ	エ	デ	リ	ラ		
タクストン	―	ステータスを分ける	味方1人	0	ヘパイトス			○			○	20	
ビ・パペット	―	人形に変化させる	アイテム	1	アルテミス	○						22	
オプシス	―	自分の分身を呼び出す	自分	25	ヘーラー	○						28	
エムヤール	―	MPを分配する	味方1人	0	アポロン		○	○			○	12	

●空間系　戦闘中に状況を変化させる魔法。敵にも味方にも影響を与えるのであまり使い道はない

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ						LV	道具として使うと効果のある装備
						主	プ	エ	デ	リ	ラ		
レイナー	―	天気を雨にする	戦闘空間	5	デメーテル		○		○	○		7	
ブリズン	―	天気を雪にする	戦闘空間	5	デメーテル		○		○	○		7	
ヒデール	―	天気を晴にする	戦闘空間	5	デメーテル		○		○	○		7	
モルフィー	―	魔法を使えなくする	戦闘空間	12	バッカス		○			○		14	ハデスの鎧
イルフィー	―	魔法の効果を上げる	戦闘空間	12	バッカス		○			○		14	ゼウスの盾

●移動系　地上、迷宮など移動中に使用する魔法。MPに余裕があれば使うという程度で大丈夫

魔法名称	属性	効果	対象範囲	MP	覚える神殿	使えるキャラ						LV	道具として使うと効果のある装備
						主	プ	エ	デ	リ	ラ		
ノアルーン	―	町や村に移動する	空間	4	ヘルメス	○		○	○			2	
ダケープ	―	洞窟から脱出	空間	5	ヘルメス	○			○			7	
ラクシオン	―	魔物を遠ざける	空間	12	ヘルメス		○	○			○	9	輝きの杖
クロシオン	―	魔物をおびき寄せる	空間	1	ヘルメス		○	○			○	14	腐敗の剣
バリシオン	―	周囲にバリアを張る	空間	16	ヘルメス			○			○	20	ヘルメスの杖

DATAⅢ お店一覧表

各地の店名を見て回ろう

意外と見落としがちなのだが、ヘラクレスの世界にあるお店には、それぞれ個性的な名前がつけられている。時には店主のものらしい名前がそのまま入っていたり、扱っている商売を暗示するような名前になっていることも多い。そんな中にも、茶目っけの感じられるネーミングが多く、エジプトにあればそこの土地の会話（方言）っぽい名前になっていたり、ともすれば見当違いな名前がついていたりしてけっこう楽しめるのだ。

↑すべての店の中でもっとも長い名前を持つのは、スパルタの宿屋「泣いて笑って食べて寝て」どこか詩情の響きすらある

イマンドラ
武器屋→一本気……………………麻ひも(85D)／木こりの斧(80D)／青銅の剣(60D)／長槍(60D)／小さな弓(60D)／旅の杖(60D)／子供の斧(50D)
防具屋→ガーディアン……………鎖かたびら(120D)／革の鎧(80D)／革の帽子(60D)／木の盾(60D)／マント(60D)／布の服(40D)
道具屋→アルゴの店………………薬草(10D)／回復薬(25D)／人参(8D)／毒消し草(12D)
宿　屋→白い吐息…………………泊まる(10D)／休憩(5D)

テルマの村
武器屋→ヨーロキンの武器屋…切り裂きの槍(100D)／鉤ヅメ(100D)／木の弓(100D)／麻ひも(85D)／木こりの斧(80D)
道具屋→ラムーの店………………薬草(10D)／回復薬(25D)／毒消し草(12D)／目覚めの花(40D)／葡萄酒(120D)／(イベントクリア後) 旅の翼(50D)
宿　屋→重いまぶた………………泊まる(10D)／休憩(5D)

サンタレン
武器屋→世界一……………………革の鞭(300D)／くろがねの剣(300D)／戦いの斧(350D)／いしゆみ(250D)／こくたんの杖(250D)／歩行樹の杖(120D)
防具屋→サンタレン………………銅の胸あて(450D)／青銅の盾(250D)／革のマント(250D)／鎖かたびら(120D)／革の兜(110D)／こくたんの盾(100D)
道具屋→風まかせ…………………回復薬(25D)／毒消し草(12D)／葡萄酒(120D)／目覚めの花(40D)／スカラベ(65D)
宿　屋→きらめく波………………泊まる(10D)／休憩(5D)

トランティア
武器屋→強さ控え目………………銀の剣(600D)／くろがねの槍(800D)／鉄の爪(800D)／くろがねの弓(800D)
防具屋→ファイト!!…………………鉄の鎧(800D)／銅の胸あて(450D)／うろこの鎧(280D)／革のマント(250D)
道具屋→バラキィのお店…………回復薬(25D)／毒消草(12D)／金の音叉(35D)／葡萄酒(120D)／スカラベ(65D)／気付け薬(615D)
宿　屋→風の口笛…………………泊まる(10D)／休憩(5D)

エジプトの港町ビゼルト
武器屋→力こぶ……………………戦士の剣(1100D)／合わせ弓(1100D)／いばらの鞭(1120D)／鉄の爪(800D)
宿　屋→白いシーツ………………泊まる(20D)／休憩(10D)
防具屋→ドキドキ…………………絹のマント(1100D)／鉄の鎧(800D)／鉄の盾(800D)／戦士の兜(800D)
宿　屋→ふんわりベッド…………泊まる(20D)／休憩(10D)
道具屋→おいらはメヒラ…………白いネクタル(355D)／毒消草(12D)／気付け薬(615D)／スカラベ(65D)／旅の翼(50D)
宿　屋→ふかふかまくら…………泊まる(20D)／休憩(10D)

エジプトの首都テーベ
武器屋→熱血………………………銀の斧(1100D)／銀の槍(1100D)／銀の爪(1100D)／銀の剣(600D)
防具屋→サーバ……………………銀の鎧(1100D)／銀の盾(1100D)
道具屋→ナーガのお店……………回復薬(25D)／白いネクタル(355D)／聖なるしずく(200D)／雨乞いの枝(66D)／日照りの鏡(66D)／旅の翼(50D)／金木犀(400D)
宿　屋→乾いた気持ち……………泊まる(50D)／休憩(25D)
園芸店→砂漠の憩い………………丸い種(100D)／四角い種(200D)／トゲトゲの種(300D)／ネバネバの種(400D)／薬草(10D)／毒消草(12D)

アルゴーの子孫の町ネアポリス
宿　屋→夜明けの足音……………泊まる(100D)／休憩(50D)

ギリシアの海の玄関ボネス
宿　屋→母のぬくもり…………泊まる(50D)/休憩(25D)

スパルタ
武器屋→スパルタいち……………金の斧(1800D)/スパルタの槍(1800D)/鉛の杖(1800D)/安らぎの杖(700D)
防具屋→ヘッチャラ……………スパルタの鎧(1800D)/スパルタの盾(1800D)/スパルタの兜(4300D)
宿　屋→泣いて笑って食べて寝て……泊まる(50D)/休憩(25D)
鍛冶屋→飛び散る火花……………鍛冶屋共通メニュー

アテネ(初期)
武器屋→なりゆきまかせ ………女王の鞭(2300D)/英雄の剣(2000D)/戦士の斧(2000D)/銀の弓(2000D)
防具屋→ヒーロー!! ……………英雄の鎧(2000D)/英雄の盾(2000D)/英雄のマント(2000D)
道具屋→ゴローのお店……………回復薬(25D)/白いネクタル(355D)/雨乞いの枝(66D)/日照りの鏡(66D)/気付け薬(615D)/スカラベ(65D)/知識のカンテラ(200D)
宿　屋→朝の香り朝食……………MF | 泊まる(200D)/休憩(100D)

ペルシアの港町カザール
武器屋→じょう　ねつ……………ペルシアの剣(3000D)/灼熱の槍(3000D)/女王の鞭(2300D)
防具屋→ガン　ジョー……………アテナのマント(6500D)/英雄のマント(2000D)/絹のマント(1100D)/革のマント(250D)/マント(60D)
宿　屋→ペルシア　熱く♥ ……泊まる(50D)/休憩(25D)

ペルシア
武器屋→元気? ……………………氷の剣(4000D)/ペルシアの剣(3000D)/灼熱の槍(3000D)
武器屋→豪傑 ………………………熊の爪(3000D)/コカトリスの爪(2000D)/銀の爪(1100D)/鉄の爪(800D)/鉤爪(100D)
防具屋→モー ………………………熱風の鎧(3000D)/灼熱の盾(3000D)/ターバン(3000D)
道具屋→スーナの店………………白いネクタル(355D)/雨乞いの枝(66D)/日照りの鏡(66D)/ほぼしらのたま(8000D)/風神像(2400D)/夜のとばり(200D)
道具屋→サングラの店…………… 白いネクタル(355D)/赤いネクタル(55D)/青いネクタル(555D)/金のネクタル(1255D)/旅の翼(50D)/命のろうそく(3600D)
宿　屋→広がる　空………………泊まる(100D)/休憩(50D)
園芸店→港の花……………………丸い種(100D)/四角い種(200D)/トゲトゲの種(300D)/ネバネバの種(400D)/薬草(10D)/毒消草(12D)
園芸店→赤い花びら………………丸い種(100D)/四角い種(200D)/トゲトゲの種(300D)/ネバネバの種(400D)/薬草(10D)/毒消草(12D)

冥界:死者の国
武器屋→ヒッサーの武器屋 …… 腐敗の剣(6000D)/冥府の剣(5000D)/首切りの斧(5000D)/冥府の槍(4000D)/古代の弓(5000D)/死者の杖(5000D)/切り裂きの爪(5000D)
防具屋→ミステリアス……………冥府の鎧(5000D)/冥府の盾(5000D)
道具屋→シナンの店………………金のネクタル(1255D)/命のろうそく(3600D)/雷神像(21000D)/風神像(2400D)/冥土の土産(4000D)/ほぼしらのたま(8000D)/冥府の花(10D)
宿　屋→ゆりかご………………泊まる(50D)/休憩(25D)

アテネ(戦争後)
武器屋→なりゆきまかせ ………刃の鞭(5200D)/偉大な剣(6500D)/巨人の槍(5000D)/アルテミスの弓(6000D)/豪華な杖(7000D)/獅子の爪(7500D)
防具屋→ヒーロー!! ……………アテナの鎧(7000D)/アテナの盾(8000D)/アテナの兜(8000D)/アテナのマント(6500D)
道具屋→ゴローのお店……………祈りの竪琴(5000D)/雨乞いの枝(66D)/日照りの鏡(66D)/命のろうそく(3600D)/ほぼしらのたま(8000D)/スカラベ(65D)
宿　屋→朝の香り…………………泊まる(50D)/休憩(25D)

サンドリア
武器屋→ヤータの武器屋 ………炎の鞭(10500D)/風の剣(9000D)/真紅の斧(10000D)/狂気の槍(10000D)/偉大な弓(11000D)
防具屋→ドラマティック ………豪華な鎧(10000D)/風の盾(11000D)/飾り兜(10000D)/風のマント(10000D)
鍛冶屋→槌打つ響き ……………鍛冶屋共通メニュー
宿　屋→ ……………………………宿は一般家庭(1D)

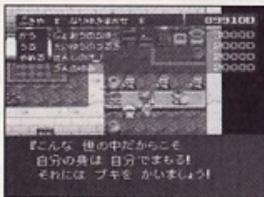
トロイ
武器屋→無敵………………………大蛇の鞭(14000D)/悲しみの剣(14000D)/クラーケンの爪(12000D)/真紅の斧(10000D)
防具屋→ハチャメチャ……………安らぎの鎧(16000D)/豪華な鎧(10000D)/飾り兜(10000D)
道具屋→崩壊の店…………………白いネクタル(355D)/赤いネクタル(55D)/青いネクタル(555D)/金のネクタル(1255D)/命のろうそく(3600D)/夜のとばり(200D)/知識のカンテラ(200D)
宿　屋→目覚めのトロイ ………泊まる(100D)/休憩(50D)

アトランティスの子孫たちの町アトラシア
武器屋→エイエンの武器屋 ……魔封剣(20000D)/サンゴの斧(24000D)/炎の槍(21000D)/仕掛弓(21000D)/ケルベロスの爪(26000D)
防具屋→ミライの防具屋 ………漆黒の鎧(20000D)/闇黒の盾(22000D)/サンゴの盾(21500D)/闇黒兜(15000D)
道具屋→キセキの道具屋 ………金のネクタル(1255D)/祈りの竪琴(5000D)/雷神像(21000D)/冥土の土産(4000D)/ほぼしらのたま(8000D)/風神像(2400D)/スカラベ(65D)
宿　屋→ ……………………………宿は一般家庭(無料)

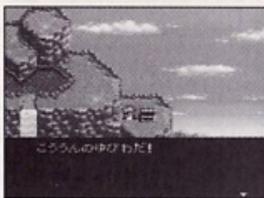
武器防具をコレクションしよう!

武器防具、それに貴重品を含めたアイテムは、最大で256個まで持つことができる。この数は、武器防具アイテムのすべての数よりも、ほんのちょっとだけ少ない数字だ。イベントアイテムはいつまでも持てないし、それ以外のすべてのアイテムを全部持ち歩くことすらできるのだ！

①お店で買う

アイテム集めは、まず購入から始まる。必要なものはすべて買う。お金に余裕ができたら、コレクションのために必要でないものも買おう。お金を惜しんでたらコレクションはできない。

←各町街にある武器屋防具屋で購入。売らないでとっとく

②宝箱から入手

お店では買うことのできないアイテムも多い。そういったものは、まず宝箱に入っている。エンディングまで行っても全部集められなくて当然。まだどこかにあったりするのだ。

←売っておらず宝箱に入ってる場合は、リストに記入

③敵を倒して獲る

希少なアイテムは、敵が落としてくれることもある。倒した時に獲れる場合もあるが、敵をアイテムに変化させたり、特殊能力の盗む等を利用して効率よく集めよう。

←売っておらず、敵だけが持ってる場合も魔物名を記入

表の見かた

データベースとしての効率を追求するため、データページには可能な限りのデータを詰め込んである。少々見難いが、必ず役に立つはず。

●装備　装備することによって上昇する攻撃力もしくは防御力の数値。画面上での表示で青くなれば、より高くなったということになる。

●素早／知性　装備することによって素早さ、知性の値も変化する場合がある。その場合の変化量をプラスマイナス記号つきで表示。

●属性　相手の弱点などに関る8つの属性。ある程度以上濃度が高くないと役に立たないので、それは空欄のままになっている。

●攻撃／使用効果　攻撃や防御時に勝手に発揮される能力と、それを道具として使用した時に発揮される能力がこの欄に書かれている。

●材料／石数　その品の要素である石の種類と、鍛冶屋で作るときに必要な石の数。鍛冶屋で作れないものの石数は空欄になっている。なお、鍛冶屋で作る場合は、必要な石と、買う分に必要なお金もかかる。売る時は購入時の半額。鍛えるが可能な場合とその料金は最後の欄にまとめて記入している。

[スパルタの鍛治屋を活用しよう]

④作る

作ることのできる品は限られているが、必要な数の石とお金さえあればすぐに目的のものを作ってもらえる。神秘石などが必要だと苦労するが、どうしても手に入らない品物はこの手を使ってでも欲しいところ。

→よほど後半になってからでないと利用しないかも…

⑤溶かす

石を作る手段と考えよう。複数余ったいらない道具は、売らないで溶かす。お金などいくらでも溜まるが、一部の貴重な石はなかなか集まらないのだ。石だけは99個を超えても持てるので安心して溶かしまくろう。

⑥鍛える

作る場合よりもさらに品は限定されるが、鍛えることによって品物のランクを上げることができる。すべてのアイテムは究極的には宝箱から見つかるが、早く強い装備が欲しい場合は、この「鍛える」を利用したい。

⑦錆びたものをみがく

鍛冶屋自体はサンドリアにもあるが、この磨き人はスパルタのみ。錆びた品物を見つけたら、ここで磨いてもらおう。正体はランダム。非常に貴重なものも出ることが…

●剣 攻撃の要といえる装備。最高級の品物は、あらゆる武器の中で最強だ。ただし、入手方法は明らかにできない

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの剣	4					10		雷	×	見習いの剣(1050)
短剣	6					30	敵ギリシア兵	土	1	
青銅の剣	8					60	店イマンドラ	冷	1	氷の剣(4000)
くろがねの剣	24					300	店サンタレン	土	×	
銀の剣	30				パウ	600	店トランティア	風	6	ペルシアの剣(3000)
見習いの剣	38					1050	→鍛冶屋鍛える	雷	×	訓練の剣(5930)
戦士の剣	40					1100	店ビゼルト	雷	8	巨人の剣(22000)
英雄の剣	60					2000	店アテネ①	聖	×	偉大な剣(6500)
ペルシアの剣	70					3000	店カザール	風	14	風の剣(9000)
氷の剣	80			冷	敵を止める	4000	店ペルシア①	冷	×	悲しみの剣(14000)
冥府の剣	90			光	一発で敵を倒す	5000	店死者の国	光	15	アテナの剣(8200)
訓練の剣	98					5930	→鍛冶屋鍛える	雷	×	達人の剣(16500)
腐敗の剣	100			風	毒／クロシオン	6000	店死者の国	風	×	
偉大な剣	110					6500	店アテネ②	聖	3	理力の剣(11000)
アテナの剣	120			光		8200	→鍛冶屋作る	光	20	
風の剣	130			風	ジェイク	9000	店サンドリア	風	18	
理力の剣	140				2倍／エムオール	11000	→鍛冶屋作る	聖	20	聖なる剣(24000)
悲しみの剣	150					14000	店トロイ	冷	×	魔封剣(20000)
達人の剣	162					16500	→鍛冶屋鍛える	雷	×	極みの剣(30000)
炎の剣	170			炎		18000	宝アトラス山	炎	21	
魔封剣	180			聖	魔封／モルシーバ	20000	店アトラシア	冷	×	聖なる剣(24000)
青龍刀	190	＋25			3回攻撃	100		聖	×	
巨人の剣	200	－10	－10			22000	宝天界の塔	雷	21	
聖なる剣	215			聖		24000	宝廃坑	聖	5	
ハデスの剣	230			冷	ランドン	26000	敵ハイコレクター	冷	×	
極みの剣	242					30000	→鍛冶屋鍛える	雷	×	
ゼウスの剣	255			雷	ライザル	非売品	？？？？？？？？	雷	×	
錆びた剣	44					10	敵デスシルバー	水	×	

●斧 破壊力はあるが、素早さが損なわれることの多い斧。同じ攻撃力なら槍の方が利用価値は高い。特技が斧の場合だけ

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの斧	8					35	宝北国の山	炎	×	見習いの斧(120)
子供の斧	10	－ 5				50	店イマンドラ	土	2	
木こりの斧	12	－10				80	店イマンドラ	土	8	首切りの斧(5000)
見習いの斧	19	－10				120	→鍛冶屋鍛える	炎	×	訓練の斧(1950)
戦いの斧	28	－15				350	店サンタレン	雷	4	戦士の斧(2000)
銀の斧	44	－15			パウ	1100	店テーベ	風	×	
金の斧	60	－15				1800	店スパルタ	光	10	
訓練の斧	68	－15				1950	→鍛冶屋鍛える	炎	×	達人の斧(14500)

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
戦士の斧	70	−20				2000	店アテネ①	雷	12	
首切りの斧	100	−25		土	一発で敵を倒す	5000	店死者の国	土	×	
蛮族の斧	120	−20	−10			7000	→鍛冶屋作る	土	40	
真紅の斧	140	−30				10000	店サンドリア	炎	18	
達人の斧	158	−20				14500	→鍛冶屋鍛える	炎	×	極みの斧(31000)
女神の斧	160	−30		聖		18000	宝天界の塔	聖	4	
サンゴの斧	200	−30		水	アクアルム	24000	店アトラシア	水	22	
極みの斧	242	−30				31000	→鍛冶屋鍛える	炎	×	

●槍

長い槍は、後方に控える敵を攻撃するのにも有効。極みの槍も作ることができるため、利用価値は非常に高い！

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの槍	4					30		風	×	見習いの槍()
長槍	8					60	店イマンドラ	土	3	
切り裂きの槍	11					100	店テルマ	土	6	
くろがねの槍	27					800	店トランティア	土	11	
見習いの槍	34					1000	→鍛冶屋鍛える	風	×	訓練の槍()
銀の槍	36				パウ	1100	店テーベ	風	8	
ファラオの槍	40	+20			ダクー	1500	宝ピラミッド	光	9	冥府の槍(4000)
スパルタの槍	45					1800	店スパルタ	土	20	
隊長の槍	49					1900	宝スパルタの地下	風	11	
訓練の槍	61					2850	→鍛冶屋鍛える	風	×	達人の槍(7000)
灼熱の槍	63			炎		3000	店カザール	炎	14	炎の槍(21000)
冥府の槍	81				一発で敵を倒す	4000	店死者の国	光	15	
巨人の槍	99	−30				5000	店アテネ②	雷	17	狂気の槍(10000)
達人の槍	114					7000	→鍛冶屋鍛える	風	×	極みの槍(28000)
狂気の槍	117					10000	店サンドリア	雷	×	
三つまたの矛	144			水	アクアルム	14000	宝ポセイドン倉庫	水	×	
破滅の槍	150					28000	→鍛冶屋作る	光	25	
炎の槍	162			炎	バンガー	21000	店アトラシア	炎	22	
極みの槍	242	+25				28000	→鍛冶屋鍛える	風	×	

●弓

飛び道具なので、後列にいる敵にも直接攻撃することができる。面倒な魔法を使ってくる敵はこれで先に攻撃しよう

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
小さな弓	7	+10				60	店イマンドラ	土	3	木の弓(100)
木の弓	10	+15				100	店テルマ	土	×	
いしゆみ	20	+ 5				250	店サンタレン	土	8	
くろがねの弓	24	+10				800	店トランティア	土	×	
合わせ弓	32	+ 5				1100	店ビゼルト	土	15	仕掛弓(21000)
銀の弓	48	+15			パウ	2000	店アテネ①	風	12	
古代の弓	72	+20				5000	店死者の国	冷	15	
アルテミスの弓	88	+25			ワンモア	6000	店アテネ②	光	17	
鋼の弓	100	+ 5				8000	→鍛冶屋作る	土	40	
偉大な弓	104	+20				11000	店サンドリア	聖	3	天使の弓(14000)
天使の弓	108	+30	+30	聖	パウ	14000	宝ポセイドン倉庫	聖	4	
炎の弓	120	+20		炎	バンガー	18000	→鍛冶屋作る	炎	20	メデューサの弓(27000)

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
仕掛弓	144	+30				21000	店アトラシア	土	45	
巨人の弓	152	+15				24000	宝天界の塔	雷	22	
メデューサの弓	166	+20			デスキス	27000	宝ポセイドン倉庫	炎	21	

●鞭
攻撃力はあまり高くないが、敵1列を攻撃できるのが大きな魅力。ザコがたくさん出現するときは使いたい

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
細いひも	2					40		土	×	鎖の鞭(1500)
麻ひも	5					85	店イマンドラ	土	×	
革の鞭	12					300	店サンタレン	土	×	
いばらの鞭	16					1120	店ビゼルト	土	×	
鎖の鞭	24					1500	→鍛冶屋作る	土	17	鋼の鞭(18000)
女王の鞭	31	+20				2300	店アテネ①	水	9	
刃の鞭	39					5200	店アテネ②	土	34	サメ肌の鞭(8300)
サメ肌の鞭	52			水		8300	→鍛冶屋鍛える	水	×	
炎の鞭	60			炎		10500	店サンドリア	炎	18	
大蛇の鞭	75					14000	店トロイ	雷	20	鋼の鞭(18000)
鋼の鞭	88					18000	→鍛冶屋鍛える	土	×	
喜びの鞭	108			光	HP回復	23000	→鍛冶屋作る	聖	4	

●杖
装備すると、攻撃力だけでなく、素早さや知性も必ず上昇するのが杖の特徴。魔法を特に使いたい時はこれが便利だ

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
旅の杖	5	+25	+5			60	店イマンドラ	土	×	歩行樹の杖(120)
歩行樹の杖	11	+25	+5			120	店サンタレン	土	×	こくたんの杖(250)
こくたんの杖	14	+30	+20		クノ・オール	250	店サンタレン	土	8	
安らぎの杖	22	+30	+10		パウ	700	店スパルタ	風	7	ささやきの杖(12000)
鉛の杖	30	+20	+15		デ・ガルダー	1800	店スパルタ	冷	10	
鋼鉄の杖	42	+25	+15		HP分ダメージ	3000	→鍛冶屋作る	土	49	
死者の杖	54	+30	+20		一発で敵を倒す	5000	店死者の国	冷	15	
豪華な杖	66	+30	+20		ビ・ドラクマ	7000	店アテネ②	光	17	ヘルメスの杖(20000)
ささやきの杖	100	+35	+20	土	敵のMPを吸収	12000	店ポセイドン倉庫	風	21	輝きの杖(17000)
輝きの杖	110	+35	+35		ラクシオン	17000	→鍛冶屋鍛える	光	×	
ヘルメスの杖	+120	+35	+20	光	バリシオン	20000	→鍛冶屋鍛える	光	×	

●爪
攻撃が命中すれば特殊効果があらわれるものが多い。ただし、攻撃力はあまり高くないので、あまり実用的ではない

名称	装	素	知	属	攻撃／使用効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
カギヅメ	7	+5				100	店テルマ	土	6	
鉄の爪	16	+5				800	店トランティア	土	×	切り裂きの爪(5000)
銀の爪	32	+10			パウ	1100	店テーベ	風	8	
コカトリスの爪	48	+15			敵を毒に侵す	2000	店ペルシア②	風	12	
熊の爪	56	+5				3000	店ペルシア②	雷	15	
切り裂きの爪	72	+15			2回攻撃	5000	店死者の国	土	31	
獅子の爪	88	+15				7500	店アテネ②	雷	17	
クラーケンの爪	120	+10		光		12000	店トロイ	水	20	
グリフォンの爪	136	+30		風	敵を毒に侵す	21000	敵グリフォニア	土	×	
ケルベロスの爪	146	+25		土	敵静止／デスキス	26000	店アトラシア	土	×	

●鎧　防御のかなめとなる重要な装備。素早さの低下はあまり気にしないで、防御力のアップするものからつけていこう

名　称	装	素	知	使用効果／特殊効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
ボロぎれの服	1		−5		12	宝秘密の施設	土	×	
布の服	2				40	店イマンドラ	土	×	
革の鎧	3				80	店イマンドラ	土	×	
鎖かたびら	4	−5			120	店イマンドラ	土	6	
うろこの鎧	6				280	店トランティア	水	5	
銅の胸あて	7	−5			450	店サンタレン	冷	4	
鉄の鎧	8	−10			800	店トランティア	土	11	スパルタの鎧(1800)
踊り子の服	9	+5			10000		風	×	
銀の鎧	10			パウ	1100	店テーベ	風	8	安らぎの鎧(16000)
ファラオの鎧	11			ダクー	1500	→鍛冶屋作る	光	9	冥府の鎧(5000)
スパルタの鎧	12	−5			1800	店スパルタ	土	×	
獅子の毛皮	13				1900	宝スパルタの地下	雷	×	
英雄の鎧	15				2000	店アテネ①	聖	2	
熱風の鎧	17	−5		リ・オーラ	3000	店ペルシア	炎	14	漆黒の鎧(20000)
冥府の鎧	21	−5			5000	店死者の国	冷	15	アテナの鎧(7000)
アテナの鎧	24			イント	7000	店アテネ②	光	17	豪華な鎧(10000)
豪華な鎧	30	−5			10000	店サンドリア	光	18	
安らぎの鎧	35				16000	店トロイ	風	20	
トゲトゲの鎧	33	−10			4000	→鍛冶屋作る	冷	25	
漆黒の鎧	47	−5			20000	店アトラシア	炎	22	炎の鎧(25000)
炎の鎧	53	−5			25000	→錆びた鎧磨き	炎	22	
ハデスの鎧	57	−5		モルフィー	30000	敵ネオコレクター	冷	×	
ゼウスの鎧	65	−5		スピム	非売品	????????	雷	×	
錆びた鎧	20	−5			10	敵ゴーラム	水	×	

●兜　盾よりもまずこちらを優先すべき。遊びの兜を入手できれば、それを鍛えて極みの兜を作れるのも嬉しい。素早さは下がらない

名　称	装	素	知	使用効果／特殊効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
遊びの兜	1		+5		30		光	×	見習いの兜(520)
革の帽子	2				60	店イマンドラ	土	×	
革の兜	3				110	店サンタレン	土	×	
ヘルメスの帽子	5		+20	スピム	220	宝テルマの森	光	×	
見習いの兜	6		+10		520	→鍛冶屋鍛える	光	×	訓練の兜(2810)
戦士の兜	7				800	店ビゼルト	雷	6	
真実の仮面	8				1800	→錆びた兜磨き	土	13	
訓練の兜	10		+15		2810	→鍛冶屋鍛える	光	×	達人の兜(12000)
ターバン	12				3000	店ペルシア	土	×	豪華な兜(20000)
スパルタの兜	13				4300	店スパルタ	炎	×	アテナの兜(8000)
豪華な兜	13				20000		光	×	飾り兜(10000)
死者の兜	14		−10		6000	→鍛冶屋作る	冷	16	
アテナの兜	16		+15	イント	8000	店アテネ②	光	17	闇黒兜(15000)
飾り兜	18				10000	店サンドリア	光	×	
達人の兜	21		+20		12000	→鍛冶屋鍛える	光	×	極みの兜(20000)
闇黒兜	22		−20	デフォール	15000	店アトラシア	水	22	
極みの兜	24		+25		20000	→鍛冶屋鍛える	光	×	
ゼウスの兜	28		+25	イント	非売品	????????	雷	×	
錆びた兜	7				10	敵こくらん	水	×	

●盾

ほとんどの盾は装備すると素早さが低下してしまう。10以上低下してしまう場合防御力にあまり大きな変化がなければ見送ろう

名称	装	素	知	使用効果／特殊効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
木の盾	2	－5			60	店イマンドラ	土	×	
こくたんの盾	3	－5			100	店サンタレン	土	×	
青銅の盾	6	－10			250	店サンタレン	冷	×	
鉄の盾	7	－10			800	店ビゼルト	土	11	スパルタの盾(1800)
銀の盾	10	－5		パウ	1100	店テーベ	風	8	風の盾(11000)
ファラオの盾	11	－5		ダクー	1500	宝ピラミッド	光	×	英雄の盾(2000)
スパルタの盾	12	－5			1800	店スパルタ	土	20	
英雄の盾	15	－5			2000	店アテネ①	光	12	アテナの盾(8000)
灼熱の盾	17	－5			3000	店ペルシア	炎	14	炎の盾(17000)
冥府の盾	22	－10			5000	店死者の国	光	15	
笑う盾	25	－5		トレロ	7000	→鍛冶屋作る	水	16	サンゴの盾(21500)
アテナの盾	27				8000	店アテネ②	光	17	
風の盾	31	＋5		ジェイク	11000	店サンドリア②	風	18	
理力の盾	35	－5	＋10	エムトール	15000	宝ポセイドン倉庫	聖	4	鏡の盾(27000)
炎の盾	40	－10			17000	→錆びた盾磨き	炎	21	
きらめきの盾	44	－10			100		聖	×	
サンゴの盾	45	－15			21500	店アトラシア	水	×	闇黒の盾(22000)
闇黒の盾	45	－20			22000	店アトラシア	水	×	
鏡の盾	47	－15		バリシード	27000	宝天界の塔	聖	×	
ハデスの盾	56	－15		メガロ	30000		冷	×	
ゼウスの盾	64			イルフィー	非売品	？？？？？？？？	雷	×	
錆びた盾	6	－5	－5		10	敵キメラガロス	水	×	

●マント

装備しても、さほど防御力がアップするわけではない。高価な装備をすればするほど重くなるので素早さを上げる点が重要

名称	装	素	知	使用効果／特殊効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
マント	1	＋10			60	店イマンドラ	風	×	
革のマント	3	＋10			250	店サンタレン	風	×	
安らぎのマント	4	＋15			750	宝大岸壁	水	×	
絹のマント	5				1100	店ビゼルト	光	×	
英雄のマント	7	＋20			2000	店アテネ①	雷	×	
王様のマント	13	＋20		イント	2500	宝別荘の地下	光	×	
アテナのマント	13	＋20		イント	6500	店カザール	聖	×	
風のマント	16	＋30		スピム	10000	店サンドリア②	風	×	
鋼のマント	20	＋5			18000		土	×	

●指輪

装備しても、防御力はまったくあがらない。指輪ごとに耐性のある属性があり、その攻撃に対しては無敵に近いバリアとなる

名称	装	知	属	使用効果／特殊効果	値段	販売店／敵／宝箱	材	石	鍛えた結果(料金)
祝いの指輪		＋10		ある属性の魔法を防御	非売品	宝タルタロス地下	聖	×	
神々の指輪		＋20		ある属性の魔法を防御	非売品		聖	×	
幸運の指輪		＋5	雷	ある属性の魔法を防御	非売品	宝悲しみの山	雷	×	
鍛冶屋の指輪		＋5	炎	ある属性の魔法を防御	非売品		炎	×	
サンゴの指輪		＋5	光	ある属性の魔法を防御	非売品	宝アスタル	水	×	
闇の指輪		＋5	光	ある属性の魔法を防御	非売品	宝大岸壁	冷	×	

DATAⅤ アイテムデータ

アイテムは貴重品も含めて、すべて50音順に並べてある。どういったアイテムかはゲーム中でも簡単に調べることができるので、どこの町に行けば買うことができるかをメインに構成してある。買物時に役立てて欲しい。

アイテム名	通常	戦闘	材料	効果	値段	イマ	テル	サン	トラ	ビゼ	テー	ア1	ア2	カザ	ペル	冥界	トロ	アト
青いネクタル	○	○	風	MPを少し回復する	555									○			○	
赤いネクタル	○	○	炎	健康状態にする（マヒ、毒など全ての状態）	55									○			○	
雨乞いの枝	×	○	水	天気を雨にする	66						○	○	○		○			
アルゴーの手紙	○	×	土	アルゴーから子孫に宛てた手紙	非売品													
命のろうそく	×	○	炎	一撃で敵を倒す。敵1体	3600							○		○		○	○	
祈りの竪琴	○	○	水	全員のHPを満タンにする	5000							○						○
海の呼び声	×	×	水	海中を自由に動ける道具	非売品													
エピファーの手紙	○	×	水	エピファーからの秘密の手紙	非売品													
王様の手紙	○	×	炎	アールモアからディアリに宛てられた手紙	非売品													
オリハルコン屑	×	×	光	オリハルコンの小さなかけら	非売品													
回復薬	○	○	土	HPを大量に回復	25	○	○	○	○		○		○					
隠し財宝	×	×	冷	目が眩むような高価な宝石	40000													
神々の眼	○	×	聖	全体マップを自由に呼び出せる	非売品													
気付け薬	×	○	水	気絶した者をHP1のみ回復して戦闘可能に	615				○	○			○					
絹のたづな	○	×	聖	天駆けるペガサスを呼び出すときに使用する	非売品													
許可証	×	×	風	ときどき必要になる	非売品													
金の音叉	×	○	光	混乱した者を正気に戻す	35													
金のネクタル	×	○	聖	気絶した者を満タンに回復にして戦闘可能に	1255									○		○	○	○
金木犀	○	×	風	魔物を遠ざける	400						○							
錆びのかたまり	×	×	土	なにかが錆びた物。スパルタで磨いてもらう	10	（こくらん、ダークブロス等）												
サンゴの石	×	×	水	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	（アザック虫、ギガンティア等）												
四角い種	×	×	冷	埋めると何かが育つ種。各地の種埋畑で使う	200						○				○			
白いネクタル	○	○	光	HPを満タンにする	355					○	○		○	○	○		○	
神秘石	×	×	聖	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	1000	（アザック虫、デスストーン等）												
神話事典	○	×	聖	神々に関する詳細な資料	非売品													
スカラベ	○	×	土	洞窟、ダンジョンで使うとそこから脱出	65			○	○	○	○	○	○					○
ゼウスの涙	×	×	光	大爆発で岩をも砕く	非売品													
聖なるしずく	○	×	聖	全員の呪いを解く	200						○							
説明書	×	×	水	海底船の操作説明書	非売品													
大地の石	×	×	氷	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	45	（アザック虫、ゴーラス等）												
太陽石	×	×	光	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	（アザック虫、ゴーラス等）												
竪琴	○	×	風	美しい音色を奏でる楽器	1000													
旅の翼	○	×	風	行ったことのある町や村に一瞬で行ける	50		○		○	○	○			○				
知識のカンテラ	×	○	光	魔法が良く効くようにする	200								○				○	
毒消し草	○	○	土	毒に犯された体を元に戻す	12	○	○	○	○	○	○				○			
どこかの鍵	×	×	聖	とても貧弱なカギ	非売品													
トゲトゲの種	×	×	雷	埋めると何かが育つ種。各地の種埋畑で使う	300						○				○			
ニセ許可証	×	×	冷	本物そっくりのニセ許可証	非売品													
人参	×	○	水	マヒ状態を直す	8	○												
ネバネバの種	×	×	水	埋めると何かが育つ種。各地の種埋畑で使う	400						○				○			
羽	×	×	風	旅の翼を作り出す材料	非売品													
日照りの鏡	×	○	炎	天気を晴にする	66							○	○		○			
氷石	×	×	氷	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	（ゴーラス、ネオドロップ等）												
風神像	×	○	風	風で敵を吹き飛ばす彫像。敵全体	2400										○	○		○
風石	×	×	風	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	（デーロス、ファイクモラ等）												
葡萄酒	×	○	光	眠らせる。敵全体	120		○	○										
プラトンの日記	○	×	土	プラトンの日記。ヒントも書かれている	非売品													
ペルシアの鍵	×	×	冷	別荘のカギ	非売品													
ヘルメスの靴	×	×	聖	高いところから飛び降りられる靴	非売品													
宝石	×	×	冷	高価で売れる宝石	800													
炎の石	×	×	炎	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	（デスストーン、ファイクモラ等）												
ほばしらのたま	×	○	土	土の力で敵にダメージ。敵全体	8000							○			○	○		○
魔物図鑑	○	×	炎	戦った魔物の記録。遭遇しない魔物は白紙	非売品													
丸い種	×	×	土	埋めると何かが育つ種。各地の種埋畑で使う	100						○				○			
丸太棒	×	×	土	橋を作るための材料。テルマの森で橋を作る	5													
冥土の土産	×	○	炎	炎で敵を焼き尽くす。敵全体	4000											○		○
冥府の花	○	×	風	魔物をおびき寄せる	10											○		
目覚めの花	×	○	風	眠った者を起こす	40		○	○										
メデューサの首	×	×	土	全てを石に変える恐ろしい“首”	非売品													
薬草	○	○	土	HPを少し回復	10	○	○				○				○			
夜のとばり	×	○	光	魔法が効かないようにする	200										○		○	
雷神像	×	○	雷	敵に雷を落とす彫像。敵全体	21000											○		○
雷武石	×	×	雷	アイテムの元になる材料。鍛冶屋で使用する	200	（ゴーラス、スタークリスタル等）												

「ぜんぶ好き」

作詞・作曲／プラトンの息子

雪は白い　白いはひつじ

雪はきれい　きれいはママ

雪はすっごく　冷たいけれど

ひつじもママも　あったかい

ボクは　ボクは

ぜんぶ　好き

←物語には、始めがあれば終わりもまたある。9000年に至る運命はここでひとつの終結の形を見る。だが、世界中にふりまかれた災いの種はまだ尽きてはいない。誰かが戦わなければ……

ヘラクレスの栄光Ⅳ～神々の贈り物～のすべて

編集………………必本スーパー！編集部／CB's Project
イラスト…………田口順子
制作スタッフ……塩田信之／津田規夫／青木一機／保坂和広
デザイン…………塚越勇（遊デザイン室）
発行………………1994年11月10日
発行人……………蓮見清一
発行所……………㈱宝島社
東京都千代田区麴町5-5-5
営業部 03(3234)4621
編集部 03(3239)0237
振替＝00170-1-170829 ㈱宝島社
印刷製本…………東京書籍印刷株式会社

ISBN4-7966-0856-7

すべての武器防具アイテム類、さらに魔物データを完全リスト。全部集める為に必要な情報を完璧に網羅！

『アールモア先生が 言ってただろ？
『オレたちは かぎられた
時間を いっしょうけんめい
生きなくちゃならないんだ。

アトランティスの滅亡から、9千年後のアトランティスに帰るまでを、ストーリー順にマップ付き詳細攻略

ISBN4-7966-0856-7 C2076 P980E

定価980円(本体951円)

9784796608565

1912076009803

アトランティスの滅亡から、9千年後のアトランティスに帰るまでを、ストーリー順にマップ付き詳細攻略

すべての武器防具アイテム類、さらに魔物データを完全リスト。全部集める為に必要な情報を完璧に網羅！